ROZWIĄZANIE SUPERKONKURSU

nr indeksu 351555 nr 20 28 września 2000 r.

# CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

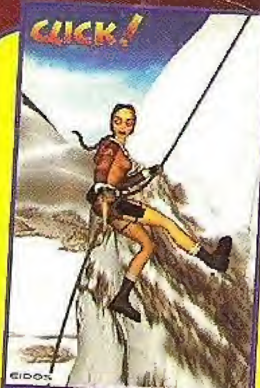
cena 3.60 zł

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy

## Homeworld Cataclysm

## Carmageddon TDR 2000

## The Moon Project




Kalendarz CLICKA!

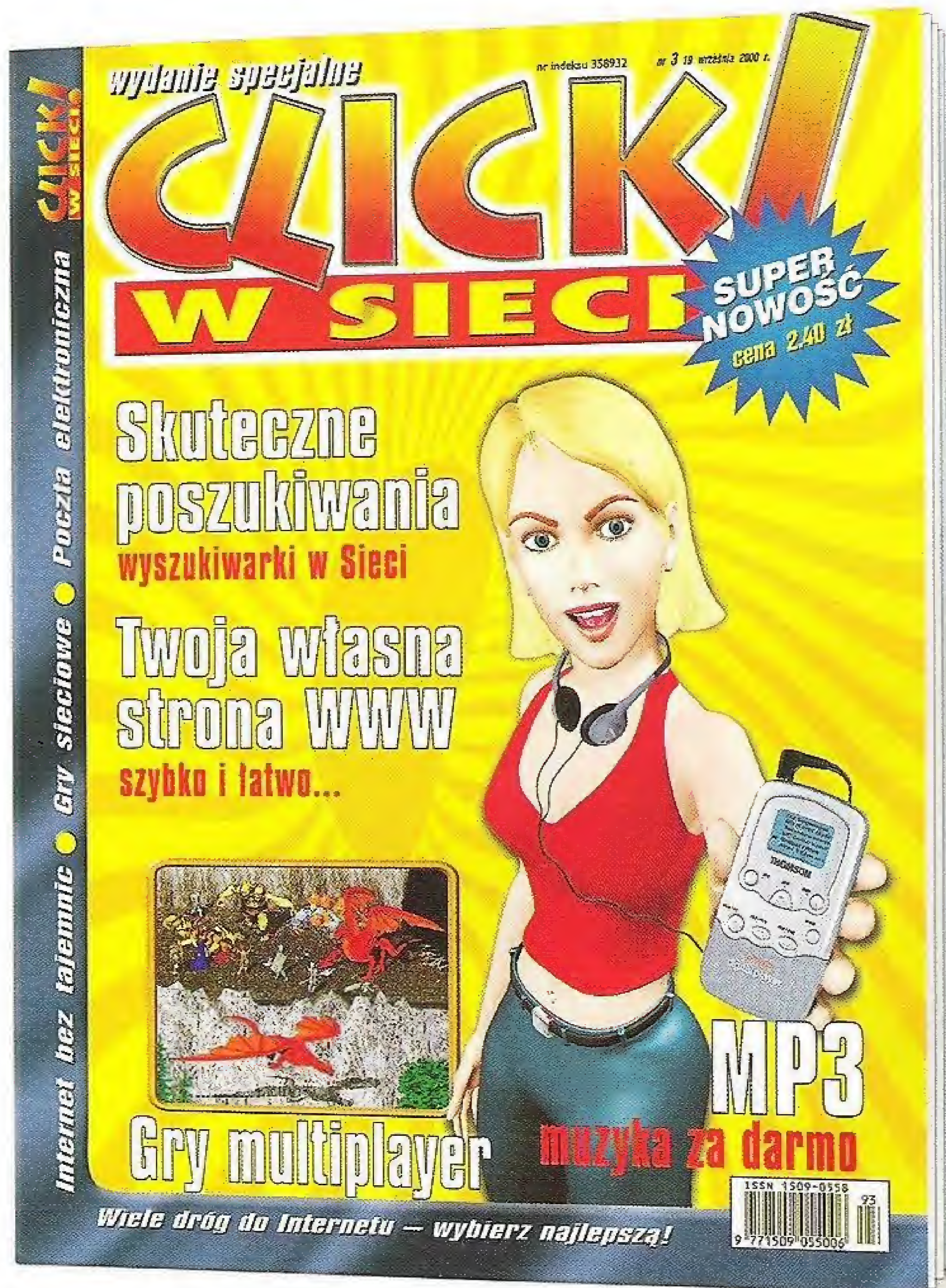
extra:
KOMPUTER A TWOJE ZDROWIE

PROGRAMY DO KOMPRESJI • SŁOWNIKI


ISSN 1509-0558

# ŚPIESZ SIĘ!

## JESZCZE ZDĄŻYSZ




# TYLKO

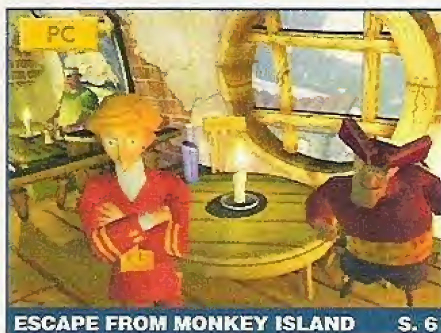
# 2.40 PLN

# W numerze...

SPIS TREŚCI



SILENT HUNTER 2 S. 4



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND S. 6



HOMEWORLD CATACLYSM S. 16



CARMAGEDDON TDR 2000 S. 22



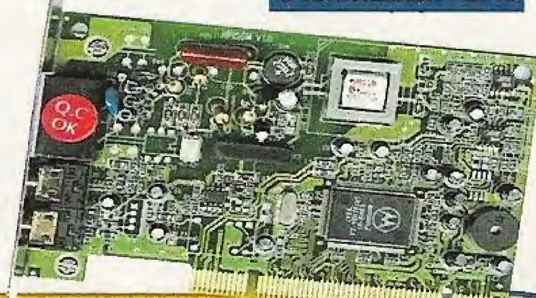
TENCHU 2 S. 29





STAR TREK DS9: THE FALLEN S. 10




MODEMY W KAWAŁKACH S. 43

## Hej!

Dziękujemy Wam bardzo, że tak dobrze przyjęliście CLICK! extra i CLICK! w Sieci. W zamian za to mamy dla Was kilka dobrych informacji. Po pierwsze, wielki konkurs „Pstrykaj z Clickersem" został rozwiązany. Listę zwycięzców, najlepsze zdjęcia i nagrody znajdziecie w tym numerze na stronie 60. Po drugie, wreszcie uruchamiamy prenumeratę CLICKA!, teraz będziecie mogli bez problemu otrzymać swoją ulubioną gazetę za pośrednictwem Poczty Polskiej (więcej informacji znajdziecie na stronie 66). Po trzecie, i ostatnie, szykujemy dla was prawdziwą niespodziankę. Ponieważ wielokrotnie zgłaszaliście chęć odwiedzenia naszej redakcji już niedługo będziecie mogli spotkać się z nami osobiście. Szczegóły podamy w najbliższym czasie. A teraz zapraszamy do lektury.



PRENUMERATA CLICKA! – INFORMACJE NA STRONIE 66

# SILENT HUNTER 2

**Działania okrętów podwodnych w czasie II wojny światowej stały się kanwą dla wielu książek, filmów oraz komputerowych symulacji. Miłośnicy tematu powiedzą zaraz, że akurat gier to jest stanowczo za mało. Specjalnie dla nich mamy dobrą wiadomość. Już niedługo w wasze ręce trafi nowy tytuł – SILENT HUNTER II**



*Pływając w szeregach Kriegsmarine, poznasz szlak bojowy niemieckich U-bootów*







*Do wyboru będziesz miał kilka odtworzonych na podstawie archiwaliów lokacji. Możesz działać w przedziale torped, przy sonarze, radarze i peryskopie*

Jest on następcą wydanego w 1996 roku symulatora okrętu podwodnego z czasów II wojny światowej. Dla przypomnienia, grając w „jedynkę", mogłeś wcielić się w amerykańskiego podwodniaka walczącego z Japończykami na wodach Oceanu Spokojnego. **Najnowsza wersja pozwoli ci wstąpić do Kriegsmarine i wziąć udział w działaniach na Oceanie Atlantyckim.**

**Sercem nowej gry będzie dynamiczna kampania składająca się ze specjalnie przygotowanych scenariuszy historycznych i spotkań generowanych losowo.** Ma ona dać możliwość przejścia całego szlaku bitewnego niemieckich U-bootów (okrętów podwodnych) przez morze Bałtyckie, północny Atlantyk, Morze Śródziemne i dalekie rejsy aż do Zatoki Meksykańskiej. **W czasie swojej służby poznasz więc wszystkie rodzaje niemieckich okrętów podwodnych, od sławnych „siódemek" po jednostki typu XXI. Twórcy gry obiecują udział w wielu ciekawych i niebezpiecznych misjach. Będziesz więc atakował alianckie konwoje, niszczył jednostki wojenne oraz wykonywał zadania specjalne.**

Bardzo dużo uwagi twórcy gry poświęcili realizmowi rozgrywki. Podobno w pracach uczestniczył jeden z najsławniejszych niemieckich podwodniaków z czasów wojny światowej – Erich Topp.

Każdy z okrętów posiadać będzie własny (charakterystyczny dla niego) model warunków żeglugi oraz uszkodzeń. W czasie walki uszkodzenia okrętu rozkładać się mają na takie elementy jak kadłub, silniki, systemy pokładowe, uzbrojenie oraz załogę. Podczas rejsu zdarzać się mają również różnego rodzaju awarie, w tym (oczywiście) wadliwe działanie torped. Podczas patroli bojowych będziesz mógł korzystać ze wsparcia (szczególnie, jeśli chodzi o rozpoznanie) innych okrętów podwodnych oraz lotnictwa dalekiego zasięgu.

Twoimi przeciwnikami będą okręty i samoloty brytyjskie, amerykańskie, kanadyjskie i francuskie. Działając na Morzu Śródziemnym, będziesz mógł za to liczyć na wsparcie sojuszniczej włoskiej marynarki wojennej.

Dowodząc swoją jednostką, **będziesz miał możliwość zajęcia miejsca w maszynowni, punkcie obserwacyjnym, przedziale torpedowym, przy peryskopie, sonarze, radarze (tylko na jednostkach w niego wyposażonych) oraz na stanowisku działka przeciwlotniczego. Każda z tych lokacji została pieczołowicie odtworzona na podstawie materiałów archiwalnych.**

Przygotowując sztuczną inteligencję, twórcy nowego wcielenia SILENT HUNTERA sięgnęli podobno do oryginalnych podręczników walki podwodnej oraz taktyki osłony konwojów i zwalczania „podwodnych intruzów". Jakie będą tego wyniki, zobaczymy. Pamiętając jednak poprzednika (SILENT HUNTERA I) można mieć nadzieję, że nie będzie się, czego „czepiać".

Równie rewelacyjnie zapowiada się strona graficzna programu. Sylwetki okrętów, samolotów czy też efekty eksplozji torped wyglądają bardzo efektownie. Wystarczy zresztą popatrzeć na zamieszczone screeny. SILENT HUNTERA ma „chodzić" w rozdzielczościach 640x480 i 800x600 oraz w pełni obsługiwać nowoczesne akceleratory 3D.

**Dla wszystkich, którym nie wystarczą misje przygotowane przez autorów, dodany zostanie także edytor misji.**

Wszystkie informacje na temat nowego SILENT HUNTERA, brzmią naprawdę zachęcająco. Jeżeli nie będą tylko pustą obietnicą, otrzymasz symulator, który zagospodaruje twój czas na nadchodzące długie jesienne wieczory.




*Znajdziesz tu m.in. wybór screenów z wnętrza kabin i obejrzysz różne modele łodzi podwodnych*

| PC | PSX | N64 | DC | A |
|---|---|---|---|---|

**Silent Hunter II**
Symulator okrętu z II wojny światowej
Premiera: grudzień 2000
SSI/Play It | 1 gracz

**Druga część SILENT HUNTERA zapowiada się atrakcyjnie. Specjalnie przygotowane scenariusze historyczne przybliżą szlak bojowy U-botów**

**W PAŹDZIERNIKU KILKUDNIOWA IMPREZA NA STATKU, PANIENKI NA MIEJSCU! JEDZIESZ?**

# MIŁOŚĆ NA FALI

# LARRY® 7

W polskiej wersji językowej

**Jerzy Stuhr i Katarzyna Figura**





Weź sprawy w swoje ręce i popłyń w rejs ogromnym liniowcem pełnym najfajniejszych panienek pod słońcem. Udowodnij, że jesteś prawdziwym mężczyzną. Uwierz w siebie i poderwij najseksowniejsze laski na statku; od bibliotekarki aż po samą Panią Kapitan. Tylko od Ciebie zależy czy przyjemnie dopłyniesz do celu...









SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

*Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce*
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SIERRA™

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

# ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

**Najlepsza przygodówka wszech czasów? Wielu wymieni SECRET OF MONKEY ISLAND. Chlip, chlip, to było tak dawno. Wydana w 1998 roku trzecia część gry nie wytrzymała konfrontacji z legendą. Teraz pojawia się szansa na rehabilitację!**




*Cóż to za uroczy pomniczek! Zdaje się, że od ostatniego pobytu Guybrusha na wyspie trochę się tu pozmieniało*

Kalifornijskie San Rafael LucasArts od momentu powstania związane jest z gatunkiem wysokobudżetowych produkcji spod znaku przygody. Choć zmieniały się strategie marketingowe firmy, od prawie 15 lat regularnie wydaje ona takie gry.

W 1990 roku wyprodukowała SECRET OF MONKEY ISLAND. Ach, te słowne pojedynki z piratami na rozstajach dróg, fruwające w lesie świetliki, maszyna z puszkami coli... Klimaty z tej staruteńkiej już dziś gry są naprawdę niezapomniane. W sequelu gry akcja została jeszcze bardziej urozmaicona, a zagadki stały się trudniejsze i ciekawsze. Autorami ESCAPE FROM MONKEY ISLAND są Michael Stemmle oraz Sean Clark, odpowiedzialni za SAM & MAX HIT THE ROAD oraz THE DIG. Swoją karierę rozpoczynali jako drugoplanowi programiści przy INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS. Kilka miesięcy temu, podczas pierwszych konferencji prasowych promujących ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, nie sprawiali wrażenia ludzi mających zupełnie nową wizję. Na pytanie, o czym będzie nowa gra, odpowiadali zdaniami pojedynczymi w stylu: „O piratach, którzy dużo piją i przeklinają". Mieli już jednak gotową fabułę. Na udostępnionych prasie screenach z gry widać jednak kaprawe oczka i piracki kapelusz głównego przeciwnika Guybrusha z poprzednich części, Le Chucka. Akcja ESCAPE FROM MONKEY ISLAND zaczyna się w momencie gdy Guybrush Threepwood wraca wraz z Elaine Marley Threepwood z miesiąca miodowego spędzonego na Melee Island. Okazuje się, że na wyspie rozklejono informacje, że Elaine utonęła w morzu. Dom rodzinny państwa Threepwoodów znajduje się w stanie ruiny. Za to w biurze gubernatora wyspy panoszy się niejaki Charles L. Charles. Nadchodzi nowa kampania wyborcza na wyspie i Elaine, mimo pogłosek o swojej śmierci, będzie się starała o reelekcję.

Drugim czarnym charakterem w grze jest pochodzący z Australii (cóż za dziwaczne mieszanie bajkowej fikcji z rzeczywistością!) Ozzie Mandrill, sukcesywnie skupujący ziemię na Karaibach. Stawia tam kiczowate knajpy i tanie domy rozrywki. Jak wieść gminna niesie, głównym celem Guybrusha w nowej grze będzie odnalezienie rozbitego na kawałki Talizmanu Przekleństw, właśnie dzięki któremu zdoła powstrzymać Ozziego Mandrilla. W nowej przygodówce pojawią się pamiętne postacie z oryginalnego MONKEY ISLAND: znana jako Swordmaster piękna Carla oraz Otis. Zobaczymy też Murraya – gadającą czaszkę



*Piekielny Pirat Le Chuck jest stałą atrakcją wszystkich gier z tej serii. Tutaj także pojawi się już na samym początku*



*Co za piękny poranek. Chyba czas wybrać się na przechadzkę po Monkey Island. Tylko wrzucę coś pożywnego na ząb i mogę ruszać na spotkanie z Charlesem L. Charlesem*

oraz oportunistycznego handlarza starzyzną Stana. Wędrówka Guybrusha, oprócz Melee Island, będzie wiodła przez Monkey Island, a także dwie nieznane dotąd krainy – Lucre Island oraz Jambalaya Island.

Oczywiście, w przygodówce najważniejsze są zagadki. Od ich sensowności i poziomu zależy ewentualny sukces danej produkcji. Trudność ESCAPE FROM MONKEY ISLAND autorzy porównują do poziomu CURSE OF MONKEY ISLAND, a więc niższego niż w stanowiącym prawdziwe wyzwanie dla graczy MONKEY ISLAND 2. Na konferencji prasowej Stemmle i Clark ogłosili dodatkowo, że pojawi się wiele zagadek związanych z jedzeniem. W grze zastosowano technologię Win-Smell. Otóż w pewnym momencie kilka posiadanych przedmiotów trzeba będzie połączyć w taki sposób, by uzyskać odpowiedni zapach! Autorzy zdradzają, że oprócz obrzucania się obelgami podczas pojedynków na broń białą, dojdzie także do walki na przekleństwa, która będzie miała miejsce podczas siłowania się na rękę. Z dodatkowych ciekawostek ujawniono, iż podróżowanie pomiędzy wyspami zostanie uproszczone i nie trzeba będzie obiegać dziesięciu lokacji tam i z powrotem. Gra zostanie także wyposażona w podpowiedzi przeznaczone dla młodych adeptów przygodówek.



*W domu Ozziego Mandrilla można obejrzeć wiele ciekawych eksponatów. Ciekawe, co wykluje się z tego jaja?*

Jeśli chodzi o sprawy graficzne, to w grze zastosowany zostanie podrasowany system GRIME, znany z GRIM FANDANGO. I najważniejsze – przygody na „Małpiej Wyspie" będą wreszcie trójwymiarowe. Zachwycają zwłaszcza chmury na tle niezmąconego, błękitnego nieba Karaibów, stanowiącego jeden z wizualnych wyznaczników serii MONKEY ISLAND. Zespół programistów cały czas pracuje nad wyglądem Guybrusha, by składał się z jak z największej ilości wielokątów i tym samym wyglądał możliwie najbardziej naturalnie.

Pierwsze klony nowego Guybrusha nie były ponoć zbyt udane. Otwarcie wielkiego kufra (czytaj: spodni, bo to właśnie w nich Guybrush przechowywał przedmioty takie choćby jak drabina) wypełniało cały ekran. Teraz podczas łączenia przedmiotów na ekranie pojawi się pierścień, tak że jednocześnie doskonale widoczne będzie również pole akcji.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND wydaje się, wbrew tytułowi, próbą powrotu na Małpią Wyspę. Powrotu do legendy i do starych dobrych pomysłów. Póki co, zdania tych, którzy widzieli już wczesną wersję gry w akcji, są krańcowo różne. Przeważają jednak opinie, że będzie to przygodówka roku. Obecnie oficjalnie podaje się, że ESCAPE FROM MONKEY ISLAND pojawi się na rynku jesienią tego roku. Trzymamy kciuki.




*Oficjalna strona, a na niej wybór screenów i artów z gry. Jest też trochę informacji od producenta o samej zabawie*

| PC | PSX | N64 | DC | A |
|---|---|---|---|---|

**ESCAPE FROM MONKEY ISLAND**
Przygodówka Powraca
Premiera: listopad 2000
LucasartsLem | 1gracz

Gra, mimo różnych zastrzeżeń, zapowiada się na wielki przebój. Guybrush znów będzie walczył z Le Chuckiem i spotka wielu starych znajomych



*No cóż, człowiek nie zawsze wybiera sobie takie towarzystwo przy knajpianym stoliku, jakie mu odpowiada. Niektórzy klienci dosiadają się sami. Tego podejrzanego osobnika nikt tu nie zapraszał...*

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski, 

# TONY HAWK'S PRO SKATER 2™

**TONY HAWK'S PRO SKATER. Producent – Neversoft. Sprzedany w 3,5 miliona egzemplarzach. Nikt teraz nie powinien zadawać pytania, skąd się wziął PRO SKATER 2**




*W grze pojawi się kilku nowych mistrzów. Im to dobrze. Sława, fani i do tego własna gra*

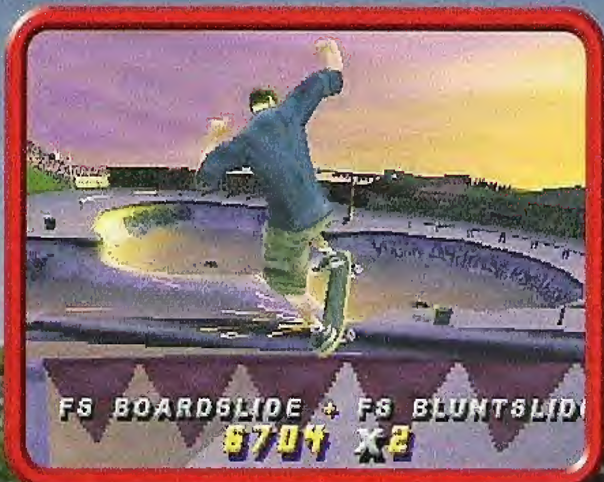
TONY HAWK'S PRO SKATER podbił serca milionów graczy na całym świecie. Zarówno tych, którzy sami jeżdżą na deskach, jak i tych, którzy jakoś nie mają na to odwagi. Gra zapierała dech w piersiach. Szybkość i wymyślność najróżniejszych sztuczek oraz trików wbijała, jak to się mówi, w fotel. Grając w PRO SKATERA człowiek miał świadomość, że teoretycznie wszystkie te akrobacje są możliwe do wykonania. Cechą charakterystyczną PRO SKATERA była bowiem specyficzna fizyka, która w niektórych miejscach różniła się znacznie od tej naszej i mogłaby pana Newtona bardzo zadziwić.

A co zmieni się w TONY HAWK'S PRO SKATER 2? **Oj wiele, wiele, ale na pewno nie klimat. Można tu będzie znaleźć wszystko, czym szczycił się pierwszy SKATER, a nawet dużo, dużo więcej.** Twórcy całkiem słusznie stwierdzili bowiem, że lepiej poprawić (nieliczne) wady poprzedniej części i dodać nowe atrakcje, niż budować coś od samego początku, wprowadzając niepotrzebną rewolucję.

Wyliczankę nowinek chyba najlepiej zacząć od nowych trików. Będzie ich mnóstwo. Jazda na krawędzi, różnorakie piruety i sunięcie na nosie. Oczywiście zjazdy po rampach oraz poręczach, skoki, przewroty i wszystkie wymyślne akrobacje, które tak lubi każdy miłośnik deski. Zadbano także o bardziej realistyczne wrażenia podczas upadków, czy bliskich spotkań z twardymi powierzchniami. Teraz każdy usłyszy, jak to niemiło spaść plackiem na ziemię nawet po bardzo efektownych wygibasach.

**Do znanej już ekipy PRO SKATERA dołączyli Steve Caballero, Eric Koston i Rodney Mullen.** Oprócz guru Tony'ego, pojawi się więc 12 zawodników, a każdy oczywiście inny od pozostałych. Będziesz się jednak zapewne długo zastanawiał przed wyborem postaci, bo wszyscy oni należą do światowej elity. No i oczywiście nie zadowolili się oni tylko obecnością w grze i czynnie uczestniczyli w jej powstawaniu, służąc dobrymi radami. Dużą nowością jest możliwość stworzenia także własnego zawodnika. Zupełnie od podstaw. A jeśli ktoś zdecyduje się na granie już gotowymi postaciami, to i tam może zmienić ich wygląd. Krążą także plotki o nowych, ukrytych postaciach i poziomach, które będzie można odblokować w czasie gry.

Kolejną zmianą jest także to, że tym razem się zarabia. Tak, dosłownie. W pierwszym TONY HAWK'S PRO SKATER zbierało się punkty w postaci kaset i to właśnie zgromadzenie odpowiedniej ich ilości otwierało dostęp do następnych poziomów. **W PRO SKATER 2 gracz zbiera kasę (i gdzie tutaj ideały?). Każdy z poziomów gry ma ustaloną wartość w gotówce, niezbędnej do awansu.** Pieniądze będzie także można zamienić na nowy sprzęt, który zapewni lepsze wyniki na następnych planszach. Trzeba będzie zatem rozważyć, na co wydać każdego okupionego siniakami dolara. Oczywiście nie zrezygnowano tu ze starych punktów i przedmiotów. W dalszym ciągu zbiera się gadżety, takie jak skrzydełka na planszy przedstawiającej lotnisko. Będą występować także specjalne miejsca o zmienionej nieco grawitacji czy warunkach, w których wykonanie nawet prostej sztuczki może okazać się nie lada wyczynem. Tak, takie miejsca były już w jedynce, ale tym razem przewidziano ich znacznie więcej. Nie zapomniano także o sekretnych miejscach, do których dostęp trzeba będzie sobie w trakcie gry odblokować. O ile wcześniej udawało się to czasem przypadkiem, o tyle teraz nie będzie można już liczyć na łut szczęścia, tylko na własne umiejętności.




Hej, hop! Byle udało mi się dobrze wylądować, bo inaczej wakacje na intensywnej terapii mam jak w banku!




Gimnastyka, której najlepiej nie ćwiczyć w domu. Zjazd po parapecie to przecież nie to samo

***Tony Hawk** to jeden z najlepszych artystów deskorolki na świecie. Jest Amerykaninem, urodził się i wychował w południowej Kalifornii. Jest żonaty i ma dwójkę dzieci, ale z deski nie zamierza zrezygnować. Mówi się o nim, że zdążył już zapomnieć więcej trików niż większość ludzi jest w stanie nauczyć się przez całe życie.*







Takie numery to wyższa szkoła jazdy. Nie martw się jednak, nikt nie rodzi się mistrzem




Gdyby kózka nie skakała, to by nóżki nie złamała! Całe szczęście, że to tylko na ekranie

Oczywiście opcji samej gry też będzie sporo. Zadbano przede wszystkim o tryb muliplayer. Teraz będzie można zmierzyć się z przeciwnikiem w takich opcjach, jak Trick Attack, Graffiti oraz Horse. Dodano także nowy – nosi nazwę Tag.

Jest także zupełna nowość. **W TONY HAWK'S PRO SKATER 2 będzie można stworzyć od podstaw własny park.** Dokładnie tak. Za pomocą prostych narzędzi sam wybierzesz miejsce i zapełnisz je różnorakimi rampami, szynami, schodami, beczkami, wrakami samochodów, skrzyniami, łańcuchami, a nawet przyczepami ciężarówek (ma być ponad 100 różnych zabawek!). Taki stworzony przez ciebie poziom będzie można oczywiście zapisać, po to, aby później pokazać znajomym. No i – ma się rozumieć – wysłać ich na taki piekielny tor przeszkód. Mniej pomysłowi również nie będą mieli powodów do narzekania. **Gotowe tory tym razem będą przedstawione w lekko egzotycznej scenerii** (co powiesz np. na zmagania w okolicach Rio de Janero, czy Marsylii?).

Jak widać, TONY HAWK'S PRO SKATER 2 zapowiada się bardzo dobrze, tak więc rychtujcie już swoje deski. Na zakończenie należałoby wspomnieć o jeszcze jednym asie w rękawie tej gry. Jest nim muzyka. Albo raczej Muzyka, bowiem ścieżka dźwiękowa TONY HAWK'S PRO SKATER 2 to zbiór świetnych kawałków hip-hopowych, alternatywnych i rockowych. Wśród wykonawców znaleźli się między innymi Rage Against the Machine, Papa Roach oraz Naughty by Nature. Swoją drogą, przydałoby się, żeby producent TONY HAWK'S PRO SKATER 2 razem z grą wydał krążek ze ścieżką dźwiękową. Przy takich kawałkach każdy mógłby poczuć się jak Tony Hawk.




Na stronie możesz obejrzeć krótki filmik zapowiadający grę, wybór screenów i bardzo ubogą informację o niej

PC | PSX | GBC | DC | A

**Tony Hawk's Pro Skater 2**

Virtualna Deska

Premiera: koniec września 2000

Actvision / Lem | 1-8 graczy

**TONY HAWK wraca w wielkim stylu. Tym razem będziesz mógł nie tylko wykonywać niesamowite ewolucje na desce, ale jeszcze posłuchać super muzyki**

*Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz*

# STAR TREK DEEP SPACE NINE THE FALLEN

**STAR TREK to, jak wiadomo, jedna z największych kopalni złota na tej planecie. Do filmów i seriali dołączyły niedawno gry komputerowe. A raczej całe ich morze. Są symulatory, strategie, zbliża się strzelanina FPP, a tymczasem już niedługo na twój komputer przeteleportuje się STAR TREK DEEP SPACE NINE: THE FALLEN**

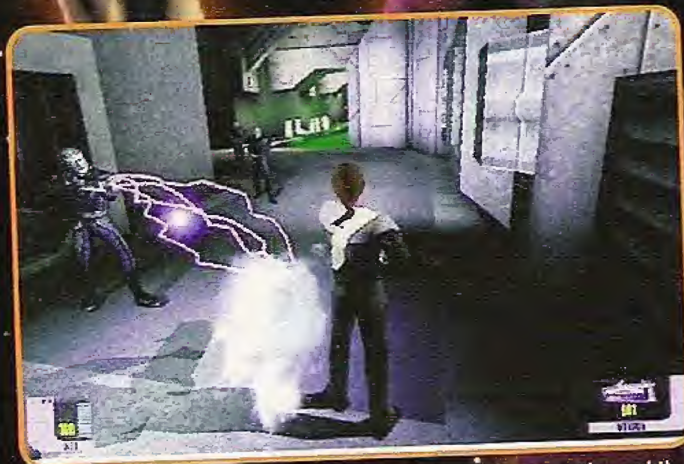
ST:DS9–THE FALLEN to gra typu akcja/przygoda, w której obserwujesz swojego bohatera zza jego pleców. A raczej bohaterów, gdyż THE FALLEN posiada ich aż trzech. Są to kapitan Sisko, pułkownik Kira oraz niezapomniany komandor Worf. Ta trójka ma do wypełnienia misję polegającą na zgromadzeniu trzech Czerwonych Sfer zanim posłużą Upiorom Paha do wyzwolenia się z bajorańskiego więzienia. Jak widać, stawka jest wysoka – uwolnione Widma będą wszak starały się opanować cały Kwadrant Alfa, a pokazane w grze wydarzenia nawiązują do tych znanych z serialu STAR TREK – DEEP SPACE NINE.

Trzeba od razu zaznaczyć, że THE FALLEN to gra, która nastawiona jest na widowiskowość przedstawionych wydarzeń. Dlatego też jej twórcy zdecydowali się na typ TPP, w którym doskonale widać bohatera umieszczonego w centrum akcji. A od postaci w THE FALLEN wymaga się wiele, muszą umieć biegać, skradać się, skakać, wspinać po linach i, oczywiście, walczyć. To wszystko jest w grze bardzo efektowne, co widać już nawet we wczesnych wersjach zabawy. Kolejną zaletą, którą będzie mógł pochwalić się THE FALLEN, jest przyjazny interfejs i nadzwyczajna łatwość sterowania postaciami za pomocą myszy i klawiatury. Obrót kamery, spojrzenie na herosa z góry czy z dołu, dokonanie zbliżenia, w celu przyjrzenia się jakimś szczegółom – wszystko jest bardzo płynne. Nie ma tu żadnych skoków, żadnego zatrzymywania akcji. Oczywiście „winny" jest temu niezastąpiony, jak się okazuje, engine UNREAL-a. Animacja szkieletowa i mimiki twarzy ma sprawić, że gra zostawi niezapomniane wrażenie. Kolejnym miłym dla fanów serialu elementem gry będzie grafika i projekty. Bez dwóch zdań, wszystko wykonano perfekcyjnie i w najdrobniejszych szczegółach odwzorowano z oryginalnych projektów budynków, statków kosmicznych, broni, urządzeń i – przede wszystkim – postaci. Niesamowite wrażenie będą robić tła i efekty świetlne. Ponadto THE FALLEN będzie się charakteryzował dużą interaktywnością środowiska – bohaterowie zostaną świadkami lądowania i startowania pojazdów i kosmicznych promów. No i oczywiście ten romantyczny klimat STAR TREK. Wygląda na to, że w grze niczego nie zabraknie.

Była mowa o walce, czyli sercu gry. Bohaterowie na swojej drodze



Kapitan Sisko w skafandrze próżniowym bada szczątki stacji. Musi odnaleźć wszystkich rozbitków



Jak widać, twórcy gry postarali się, aby efekty świetlne robiły piorunujące wrażenie



*Cóż, ten statek już nigdzie nie poleci. Worf musi sprawdzić, co wydarzyło się na pokładzie przed katastrofą...*

spotkają wiele postaci i przedstawicieli różnych ras, które za wszelką cenę będą starały się ich powstrzymać. W grze znajdą się żołnierze Jem'Hadar, Cardassianie i wspomniane już Upiory Paha. Na potrzeby programu stworzono także zupełnie nową rasę – Grigari. Są to biomechaniczni piraci, grasujący na odległych rubieżach Federacji. Oczywiście, jak konflikt to konflikt i bohaterowie nie mogą być bezbronni. Worf już na początku będzie uzbrojony w tradycyjny klingoński oręż Bat'leth. Ponadto będzie można postrzelać sobie z fazerów, karabinów pulsacyjnych i granatników. Znajdą się tu także bardziej egzotyczne rodzaje broni jak Lanca Energetyczna Jem'Hadar czy bajorański karabin typu disruptor.

Jednak pomimo tego, że walka jest głównym aspektem większości gier komputerowych, THE FALLEN nie będzie sprowadzał się tylko do wymiany ognia i ciosów. W grze trzeba będzie, na przykład, miejscu trzeba będzie naprawić zepsuty reaktor statku, w innym odnaleźć rozbitków i przygotować ich do teleportacji. A po drodze oczywiście poszukiwania dziesiątków kluczy, narzędzi, kart dostępu, dzięki którym będzie można przemieścić się do kolejnych pomieszczeń.

Przed każdą z trzech postaci stoją inne wyzwania. Bohaterowie znajdą się w centrum groźnych wydarzeń, tak więc oprócz refleksu będzie im jeszcze potrzebny spryt do przetrwania i wypełnienia misji. Oprócz tego każdy z bohaterów STAR TREK: DEEP SPACE NINE – THE FALLEN będzie miał inne zdolności niż pozostali. Worf, jak wiadomo, jest stworzony do walki. Kapitan Sisko to postać bardzo wszechstronna, natomiast Kira nadaje się głównie do zadań polegających na infiltracji i sabotażu. W każdym momencie gry bohaterów będą wspierać cuda techniki Gwiezdnej Floty, czyli wszelkiego rodzaju trikodery i egzografy, innymi słowy cały ten znany i lubiany bulgot pseudonaukowy, z którego Star Trek słynie.

Pomimo tego, że w tytule gry jest DEEP SPACE NINE, akcja gry nie będzie rozgrywać się tylko na tej stacji kosmicznej. Podczas rozgrywki postacie będą zmuszone odwiedzić pokrytą dżunglą planetę Myscha, i światy, których powierzchnię pokrywają bezkresne lodowce, bazy Obsidian, klasztor tajemniczych Bajoran i wiele innych, jakże charakterystycznych dla Star Treka miejsc.

Można śmiało powiedzieć, że obecne gry ze świata STAR TREK zapowiadają się dużo lepiej niż seriale, z których się wywodzą.




*Na oficjalnej stronie znajdziesz trochę screenów i krótką informację o grze. Nie jest tego jeszcze zbyt dużo*

| PC | PSX | N64 | DC | A |
|---|---|---|---|---|

**Star Trek: The Fallen**
Serialowa Akcja
Premiera: listopad 2000
The Colective / Coda | 1 gracz

Trójka znanych bohaterów powraca, by wziąć udział w kolejnej misji. Tym razem muszą zgromadzić trzy Czerwone Sfery, zanim zdobędą je Upiory Paha

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

# THE MOON PROJECT

**THE MOON PROJECT to RTS osadzony w świecie EARTH 2150 i wykorzystujący ten sam engine. Co prawda do naszej redakcji trafiła „jedynie" grywalna wersja beta, ale mimo to sporo mogliśmy dowiedzieć się o tej grze**



*Lodowy krajobraz i surowy klimat – oto warunki, w których przyjdzie ci walczyć z wrogiem*

Fabuła w THE MOON PROJECT bezpośrednio będzie nawiązywała do EARTH 2150. Dla przypomnienia: Ziemia jest zniszczona totalną wojną. Ci, którzy mogą, szykują się do jej opuszczenia. Tymczasem na Księżycu Lunar Corporation gorączkowo pracuje nad tajemniczym projektem. W sumie nic o nim nie wiadomo poza nazwą – Project Sunlight. Musi to jednak być coś ważnego, gdyż wkrótce United Civilized States (hmmm, ktoś chyba długo myślał na tą bardzo oryginalną nazwą) wysyłają w kierunku Srebrnego Globu potężną armadę uzbrojonych okrętów. Rozpoczyna się oblężenie placówek Lunar Corporation. W tym miejscu pałeczka zostaje przekazana w ręce gracza. Będziesz więc mógł pokierować losami wojny, wcielając się w dowódcę UCS (to ci cywilizowani), Lunar Corp. albo Eurasian Dynasty. Dalej będzie już klasycznie. THE MOON PROJECT nie będzie odbiegał od schematu: zbieraj zapasy – stawiaj budynki – buduj pojazdy – wymyślaj nowe rodzaje broni – zmiażdż przeciwnika! Jeśli chodzi o szczegóły: struktury i rodzaje uzbrojenia, to niestety tu znów zabrakło pomysłów. Będą więc czołgi, wozy rakietowe, śmigłowce. No, to w końcu gra science-fiction, więc dodano maszyny kroczące i kilka rodzajów poduszkowców. Pojazdy można będzie wyposażyć zarówno w broń konwencjonalną (karabiny maszynowe, armaty i rakiety), jak i w futurystyczne wynalazki. W THE MOON PROJECT można też będzie zastosować działa plazmowe i elektryczne.




*Zmasowany atak z powietrza zawsze przynosi pożądane skutki w postaci zgliszczy i pogorzeliska...*

Ciężko jest oceniać grafikę gry. Z jednej strony użyty zostanie bardzo dobry program oferujący możliwość zmiany kąta nachylenia kamery nad mapą oraz pełnego jej obrotu. Kolejna zaleta to naprawdę świetne efekty ognia, dymu i elektryczne wyładowania. Odpalanie rakiet, pożar sosnowych lasów na Syberii czy deszcz meteorytów to jedne z najlepszych efektów specjalnych w grach komputerowych. Niestety, wrażenie psują projekty. Zarówno budowle jak i pojazdy zostały wykonane sztampowo i nieco zbyt topornie. Czołg w THE MOON PROJECT to nic innego, jak płaski sześcian przesuwający się po mapie. Widok gry, pomimo łatwego sposobu poruszania kamerą, szybko staje się monotonny i frustrujący. Nie można dokonać ani dobrego zbliżenia, aby przyjrzeć się jednostce, ani dostatecznego oddalenia, aby móc objąć wzrokiem całe pole bitwy. Nie można też unieść spojrzenia tak, aby dostrzec niebo. Wrażenie jest takie, jakby ktoś zawiesił ci na szyi kamień, który zmusza do patrzenia w dół. O dźwięku nie ma co się rozpisywać, bo ani on ziębi ani grzeje. Ot, kolejny standard.

Niestety, nieciekawie zapowiada się również interfejs. THE MOON PROJECT jest grą, która wymaga albo przebrnięcia przez tryb treningowy albo przeczytania instrukcji od deski do deski. I to najlepiej dwa razy, żeby pamiętać, która opcja do czego służy (jak otwierać poszczególne okna budowy i badań, jak grupować jednostki czy wreszcie, gdzie ukrywa się przełącznik pola widzenia między powierzchnią a podziemiami). A kiedy człowiek już tego wszyst-



*Rakiety zostały odpalone, teraz można już tylko czekać, co się stanie, gdy dosięgną celu...*



*Twoje helikoptery są niezastąpione w misjach zwiadowczych, jednak nadają się znakomicie także do innych celów*



*Efekty ognia oraz dymu to naprawdę mocne strony gry. Podziwiając płonące odłamki pamiętaj, że są groźne!*

kiego się nauczy, będzie musiał jeszcze wykombinować, jak radzić sobie z wrogiem. Poziom trudności jest tu bowiem wysoki. Później dochodzi do starcia. I jeszcze jednego. W końcu udaje się rozgromić wrogą armię Dynastii Euroazjatyckiej (swoją drogą, kto to taki: Rosjanie? Chińczycy? Monarchiści? W każdym razie towarzyszą im śpiewy, jak na przemarszach pierwszomajowych...). Wróg zostanie pokonany. Tylko frajda z gry gdzieś daleko uciekła.

Na pocieszenie, jak mogło by się zdawać, do gry dołączony zostanie edytor misji. I trzeba przyznać, że to akurat twórcom gry wyszło bardzo dobrze. Można w nim zrobić wszystko. Wypiętrzyć góry, postrzępić klify, doliny zalać wodą, a brzegi wąwozów spiąć mostami. Ustawić bazy i punkty startowe. Pod ziemią wyżłobić tunele, a cały teren upiększyć skałami, roślinami i świadectwami długiej wojny – ruinami budynków i wrakami maszyn. Edytor jest bardzo prosty w obsłudze, a uzyskane efekty naprawdę robią wrażenie.

Podsumowanie, niestety, nie wypada dla THE MOON PROJECT zbyt pomyślnie. Cóż, GROUND CONTROL postawił poprzeczkę bardzo wysoko. METAL FATIGUE miał fajny, nieco mangowy klimat i duże roboty, FORCE COMMANDER atmosferę Gwiezdnych Wojen i możliwość dowodzenia szturmowcami. SHOGUN dawał niesamowite wrażenie brania udziału w autentycznej bitwie dawnych, japońskich feudałów. A czym może się pochwalić THE MOON PROJECT? Jeśli chodzi o budynki, pojazdy i taktykę to nie wnosi niczego nowego, czego COMMAND & CONQUER – TIBERIAN SUN by nie miał. No cóż, niektórzy chyba się niczego nie uczą. Wygląda na to, że autorzy THE MOON PROJECT nie dostrzegają nowych pozycji na rynku. Mają zamknięte oczy na nowe trendy i pomysły, a skrót RPS niczego im nie mówi. Może myślą, że w kółko można serwować to samo, podając jak odgrzane dania tylko w nowych sosach, a ciągle znajdzie się ktoś naiwny, kto to kupi...

Oczywiście fanów „twardych" RTS-ów nie brakuje i ci właśnie mogą uznać THE MOON PROJECT za grę bardzo ciekawą. A niedociągnięcia i toporny miejscami wygląd? No cóż, producenci mają jeszcze troszkę czasu, aby to wszystko poprawić. Mamy nadzieję, że tak właśnie postąpią. Wtedy gra ma szanse stać się atrakcyjną.



*Energetyczne zapory oraz ciężkie machiny bojowe [illegible] już zadomowiły się w grach strategicznych*




Strona jest w przygotowaniu, na razie możesz przejrzeć tylko trochę screenów z gry i przeczytać krótkie info





*Jak w każdej porządnej strategii bardzo dużo zależy od sprawności jednostek pomocniczych*

| PC | PSX | N64 | DC | A |
|---|---|---|---|---|
| **The Moon Project** | | | | |
| Kosmiczna Strategia | | | | |
| Premiera: Październik 2000 | | | | |
| Topware | | | | 1-4 graczy |

Gra będzie nawiązywała do EARTH 2150. Akcja ma się rozgrywać na Srebrnym Globie, gdzie Lucar Corporation pracuje nad bardzo tajemniczym projektem...

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jur

# Wasze TOP

1 Diablo II

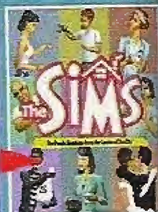
2 The Sims

3 FIFA 2000









**1. Diablo 2** (6 ▲)
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
*Z piekielnym impetem DIABLO 2 wdarł się na szczyt listy. Ale czy na długo!*



**2. The Sims** (1 ▼)
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
*Sim dostał na finiszu zadyszki i skończył na drugim miejscu – jednak co medal, to medal*



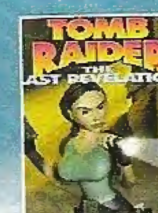
**3. FIFA 2000** (2 ▼)
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
*Tym razem FIFA nie wytrzymała kondycyjnie do końca rywalizacji*



**4. Driver** (5 ▲)
GT INTERACTIVE/LEM/SONY – PC, PSX
*Skromny skok do przodu, ale to chyba szczyt jego możliwości*



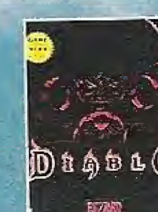
**5. Quake 3** (7 ▲)
ID SOFTWARE / LEM – PC, N64
*Jeśli jako argumentów używa rakiet, to nic dziwnego, że pnie się do góry*



**6. Grand Theft Auto 2** (7 ▲)
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
*Miejsce za plecami QUAKE, to świetna pozycja do przeprowadzenia ataku*



**7. Tomb Raider 4** (4 ▼)
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX
*Lara definitywnie zgubiła drogę. A czy uda jej się uniknąć pułapek?*



**8. Need for Speed: Porsche** (3 ▼)
EA / IM GROUP – PC, PSX
*Jak się okazuje, poprzedni spadek był jednak spowodowany poważniejszą awarią*



**9. Diablo** (16 ▲)
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
*Pierwsze wcielenie Diablo też pnie się do góry. Czyżby zanosiło się na bratobójczy pojedynek?*

**10. Grand Theft Auto** (9 ▼)
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
*Życie przestępcy nie jest łatwe – czasem trzeba zwolnić, aby uniknąć policyjnego radaru*

## Grupa pościgowa

21. **Quake 2** – ID SOFTWARE / LEM – PC, N64
22. **Sim City 3000** – MAXIS / EA / IM GROUP – PC
23. **Heroes of M&M 3** – 3DO / IM GROUP – PC
24. **Final Fantasy 8** – SQUARESOFT / IM GROUP – PC, PSX
25. **C&C: Tiberian Sun** – WESTWOOD / IM GROUP – PC

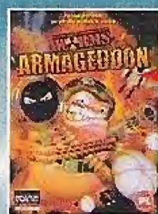
## Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty, itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty, na podstawie których powstaje TOP-7.
7. Gry, które pojawiają się w grupie pościgowej, nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.

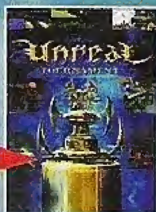
**CLICK! AKCJA!**
Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy wylosujemy grę ICEWIND DALE ufundowaną przez: CD PROJEKT

# P 20

**Notowania z ostatnich 2 tygodni**



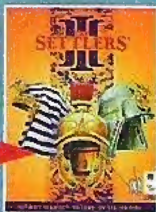
**11** ▲ 14
### Worms Armageddon
**MICROPROSE / CD PROJEKT – PC**
Robaki mogą być groźne – te wystrzelały konkurencję – więc uważajcie na rybach



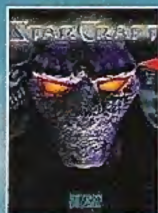
**12** P
### Unreal Tournament
**GT INTERACTIVE / LEM – PC**
Imponujący powrót do TOP 20. Jednak z takim zestawem broni nie mogło być inaczej



**13** ▼ 12
### Nox
**WESTWOOD / IM GROUP – PC**
Połączone siły dwóch wcieleń Diablo tym razem nie dały mu żadnych szans



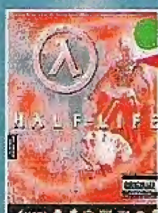
**14** ▲ 15
### Settlers 3
**BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC**
Imperium małych ludzików powoli zdobywa kolejne krainy – w jedności siła



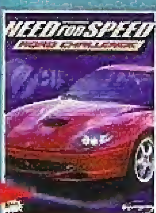
**15** ▼ 13
### Starcraft
**BLIZZARD / CD PROJEKT – PC**
Walka w kosmosie musi być nudna. Tylko czarne kolory i ta wszechobecna cisza



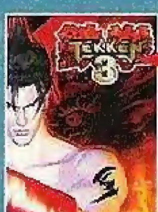
**16** ▼ 11
### UEFA Euro 2000
**EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX**
Zainteresowanie piłką nożną spada – może występy piłkarzy na igrzyskach pomogą?



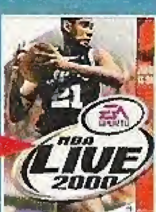
**17** P
### Half Life
**SIERRA / PLAY IT – PC**
Gordonowi udało się uciec przed Obcymi. Ciekawe, czy schowa się też przed Marines?



**18** 18
### Need for Speed IV
**EA / IM GROUP – PC, PSX**
Resztki paliwa pozwoliły utrzymać się na liście, tylko na jak długo?



**19** ▼ 10
### Tekken 3
**NAMCO / SONY – PSX**
Tym razem turniej skończył się całkowitą klapą – tylko jedna walka wygrana



**20** ▼ 19
### NBA Live 2000
**EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX**
Występy naszych koszykarek w Sydney zachęcają do uprawiania tej dyscypliny

## SIEDMIU WSPANIAŁYCH

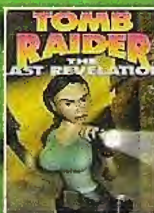



**Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentujemy te gry, które od samego początku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów**



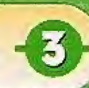


**1. Driver**
Jak na razie Driver trzyma się mocno i ani myśli ustąpić

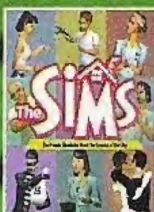




**2. FIFA 2000**
Ciągle wysoko, a przecież już wkrótce będzie FIFA 2001

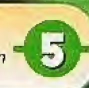


**3. Tomb Raider IV**
Błądzenie w grobowcach wcale nie zaszkodziło pannie Croft

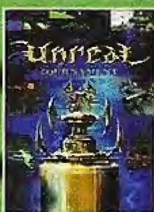




**4. Quake 3**
Z takim arsenałem broni ciężko jest dyskutować



**5. The Sims**
Mimo porażki z Diablo, w dalszym ciągu utrzymał się w TOP 7





**6. Need for Speed: Porsche**
Próby wyprzedzenia rywali nie udały się, a za plecami nowy wróg



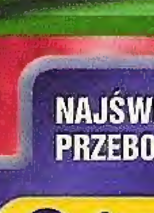
**7. Unreal Tournament**
Zażarta rywalizacja z QUAKE 3 na razie nie przyniosła rezultatów

A oto gry, które nie zmieściły się w naszej gorącej dwudziestce. Tylko od ciebie zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

- **26 Planescape:Torment** – INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
- **27 Theme Park World** – BULLFROG / IM GROUP – PC
- **28 Hokus Pokus Różowa Pantera** – MGM / CD PROJEKT – PC
- **29 Age of Empires 2** – MICROSOFT – PC
- **30 Need for Speed 3** – EA / IM GROUP – PC

## NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE

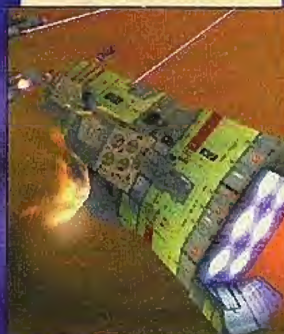






**1. Homeworld: Cataclysm**
*SIERRA / PLAY IT – PC*
Kosmiczne walki, pościgi, zasadzki... Czy uda się utrzymać pokój w galaktyce, czy też wybuchnie kolejna krwawa wojna, która pochłonie następne miliony istnień?



**2. Carmageddon 2000 TDR**
*SCI / LEM – PC*
Kolejna odsłona morderczych wyścigów – tylko dla dorosłych miłośników kręcenia kierownicą



**3. Tenchu 2**
*ACTIVISION / LEM – PSX*
Kariera ninja wcale nie jest łatwa, choć na pewno dostarcza niezwykłych wrażeń – zresztą przekonaj się sam



**4. F1 World Grand Prix '99**
*EIDOS / IM GROUP – PC*
Kolejny symulator wyścigów F1. Wygląda rewelacyjnie, ale brakuje realizmu w prowadzeniu bolidu



**5. Allegiance**
*MICROSOFT – PC*
Bardzo wciągający symulator kosmicznych walk, niestety istnieje wyłącznie jego sieciowa wersja

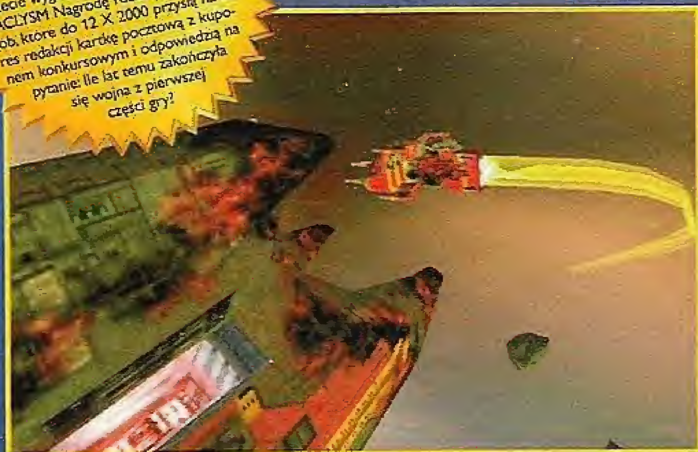


# HOMEWORLD CATACLYSM

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT! możecie wygrać grę HOMEWORLD: CATACLYSM. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 12 X 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile lat temu zakończyła się wojna z pierwszej części gry?

**Czy pamiętasz HOMEWORLD, jeden z najlepszych RTS-ów zeszłego roku? Przygotuj się na kolejne niesamowite przygody. Uważaj, nadchodzi KATAKLIZM!**



*Powietrzne pościgi i polowanie na przeciwnika, a wszystko przy oszałamiającej prędkości. Tu nie ma miejsca na fuszerkę*



*Wielkie buuum i po krzyku. Trzeba przyznać, że efekty graficzne i dźwiękowe są imponujące*

Kiedy na półce sklepowej pojawia się gra reklamowana jako kontynuacja tytułu będącego kiedyś przebojem, zawsze zadajesz sobie te same pytania. Czy będzie równie dobra, jak jej poprzedniczka? Czy jej autorzy po raz kolejny podarują ci kilkanaście godzin świetnej zabawy, czy też może – korzystając z sukcesu pierwszej części – chcą tylko wyciągnąć od ciebie trochę kasy?

Podobne wątpliwości zrodziły się, gdy pojawił się HOMEWORLD: CATACLYSM – kontynuator znanego wszystkim miłośnikom RTS-ów HOMEWORLDA. Tym razem jednak można z czystym sumieniem przyznać, że jest to przebój. Ta gra oczarowuje od pierwszej chwili i kradnie kilkanaście godzin życia. Najlepiej zacząć jednak od początku.

Od zakończenia galaktycznej wojny minęło już piętnaście lat. Cywilizacja Kushan powróciła na swoją rodzinną planetę Hiigara i rozpoczęła jej odbudowę. Przywrócono klanową strukturę społeczeństwa, a sprawowanie rządów powierzono najwyższej radzie. Zmiany nie ominęły również sąsiadów. Główny przeciwnik – złowrogie Imperium Taidańskie przekształciło się w Republikę i nie stanowi już takiego zagrożenia, jak przed piętnastu laty. I tu swoją przygodę rozpoczynasz ty.

Jako członek klanu (Kiith) Smotaaw, niewielkiej społeczności zajmującej się eksploatacją pól asteroidów, dowodzisz jednym z jej okrętów wydobywczych. W czasie rejsu otrzymujesz rozkaz szybkiego powrotu do układu Hiigara, gdzie toczy się kosmiczna bitwa ze zbuntowanymi (tzn. nieuznającymi powstania republiki) siłami taidańskimi. Zanim się obejrzysz, weźmiesz udział w wydarzeniach, które zaważą na losach miliardów istnień. Doprowadzą także do wybuchu wojny, w której dawni wrogowie połączą swe siły, aby zwyciężyć najstraszniejszą istotę, z jaką kiedykolwiek zetknęły się ich cywilizacje – starożytnego technoorganicznego wirusa zwanego Bestią.

Sercem HOMEWORLD: CATACLYSM jest kampania składająca się z siedemnastu misji. Zostały one tak zaprojektowane, że choć nie jest to kampania dynamiczna, odnosi się wrażenie, jakby gra żyła własnym życiem i reagowała na każde twoje posunięcie. Dzięki



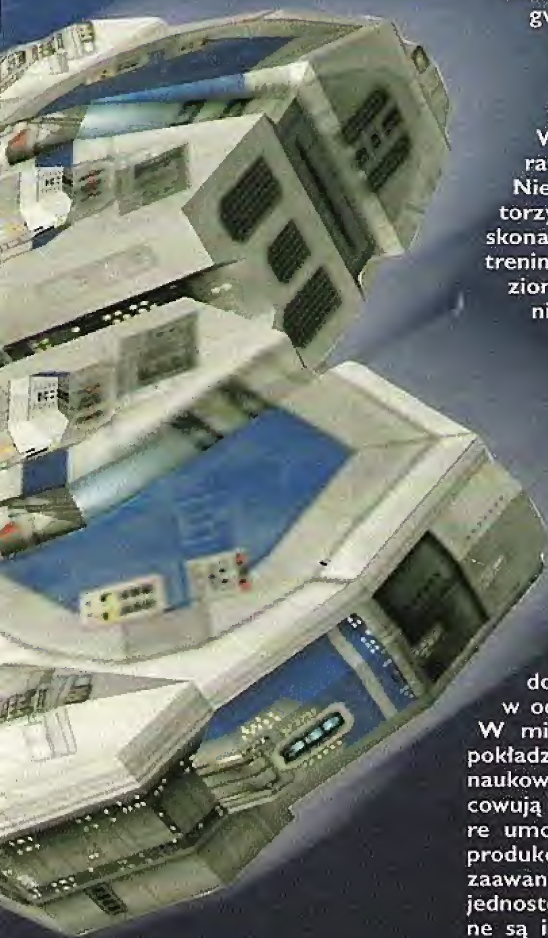
*Poprzednia wojna zakończyła się 15 lat temu. Ty jako członek klanu Kiith dowodzić będziesz jednym z okrętów wydobywczych*



*Jeśli lepiej się postarasz, to statki twoich wrogów zamienią się w olbrzymie kule ognia. Tylko uważaj, żeby wybuch cię nie dosięgnął*



*Jedną z możliwych do zastosowania taktyk jest ukrycie się wśród asteroidów. Tam nie znajdą cię urządzenia namierzające, ale łatwiej się rozbić*



temu zawsze w trakcie misji możesz spodziewać się gwałtownego zwrotu biegu akcji i pojawienia się nowych rozkazów. W porównaniu z poprzednim HOMEWORLDEM misje są teraz dłuższe i trudniejsze. Nie ma jednak obawy, autorzy gry przygotowali doskonale opracowane misje treningowe oraz aż pięć poziomów trudności. Dzięki nim grę można łatwo dostosować do swoich umiejętności.

Swoje kosmiczne przygody rozpoczynasz wyposażony w okręt wydobywczy (mining vessel), o dźwięcznej nazwie Kuun Lan. Jest to jednostka samowystarczalna, przystosowana do długotrwałych rejsów w odległe części galaktyki. W mieszczących się na jej pokładzie laboratoriach twoi naukowcy i inżynierowie opracowują nowe technologie, które umożliwiają mini- stoczni produkcję coraz to bardziej zaawansowanych technicznie jednostek. Do pracy potrzebne są im tylko zasoby, które uzyskiwać możesz eksploatując pola asteroidów. W nowej części HOMEWORLDA będziesz miał do swojej dyspozycji wiele nowych rodzajów jednostek. Wśród nich najważniejsze miejsce zajmują Workery. Za ich pomocą możesz remontować swoje statki, przejmować uszkodzone jednostki przeciwnika i oczywiście pozyskiwać zasoby z asteroidów. Kolejną nowością są jednostki klasy Mimic. Dzięki technologii holoprojekcji potrafią one udawać asteroidy lub inne statki (np. wroga), co daje im możliwość skrytego podejścia do ważnych sił przeciwnika i ataku z zaskoczenia. Innym ciekawym rozwiązaniem jest uzależnienie ilości posiadanych przez ciebie statków od możliwości systemów pomocniczych twojego Kuun Lana. Teraz nie da się już rzucić do walki dziesięciu krążowników. Swoje siły trzeba rozbudowywać bardzo rozważnie i elastycznie. Następną nowością jest wprowadzenie (wreszcie!) kompresji czasu. Teraz jego upływ można przyspieszyć aż osiem razy.



*Cywilizacja Kushan zabrała się za odbudowę swojej planety. Rządy przejęła najwyższa rada i pozornie wszystko wróciło do równowagi. Pozornie...*

Kolejnym mocnym punktem gry jest jej interfejs. Stanowi on najlepszy system, jaki kiedykolwiek zastosowano w grach tego typu. Intuicyjny, obsługiwany myszą system sterowania kamerą pozwala na swobodne poruszanie się w trzech wymiarach i wygodne dowodzenie jednostkami nawet podczas największej bitwy.

Przygotowując HOMEWORLD: CATACLYSM autorzy nie zapomnieli również o dopracowaniu sztucznej inteligencji. Kosmiczne bitwy to nie bułka z masłem. Twoi przeciwnicy często stanowić będą spore wyzwanie. Szczególnie niebezpieczna jest



*Wszystkie pojazdy zostały zaprojektowane w doskonały sposób. Widać każdy szczegół konstrukcji*



*Przedstawieniu gry nie można nic zarzucić. Bawiąc się, masz wrażenie, jakbyś był w środku akcji*



*Hurrra, lecę. Jeszcze tylko dwie beczki, przewrotka, salto, trochę pikowania w dół i już jestem w domu!*



*Spokój nie trwa wiecznie, zwłaszcza gdy wróg nie śpi. Na szczęście masz do dyspozycji wiele pomocnych jednostek*

oczywiście Bestia. Dzięki możliwości infekowania i asymilacji uszkodzonych jednostek przeciwnika (przejmowania ich pod swoją kontrolę) posiadać będzie ona w swoim arsenale okręty wszystkich ras. Dzięki temu korzystać będzie również z ich taktyki. Oprócz jednostek cywilizacji Taidan, Turanic czy Bentusi spotkasz się więc w walce także z bratnimi okrętami Kushan.

Obok gry solowej HOMEWORLD: CATACLYSM oferuje także bogate możliwości gry zespołowej. Bardzo ciekawą opcją jest możliwość walki po stronie Bestii. W zabawie może wziąć udział aż osiem osób, a gra odbywa się za pośrednictwem protokołów IPX i TCPIP w sieciach LAN i poprzez Internet.

Następnym punktem godnym uwagi jest oczywiście oprawa graficzna gry. Od pierwszych jej sekwencji widać już, że projektanci przyłożyli się do swojej pracy. Wszystkie pojazdy zostały doskonale zaprojektowane, a efekty specjalne porażają swoją jakością. Wystarczy zresztą pooglądać zamieszczone zdjęcia. W połączeniu ze świetnie zrealizowanymi filmami całość daje wrażenie uczestnictwa w interaktywnym filmie.





*Patrząc na efekty świetlne i graficzne możesz mieć wrażenie, że właśnie przeniosłeś się z Ziemi do innej galaktyki*

Oprawa dźwiękowa nowej części HOMEWORLDA również nie pozostawia wiele do życzenia. Wszystkie efekty dźwiękowe brzmią bez zarzutu. Dla fanów poprzedniej części HOMEWORLDA pewneza-strzeżenia może budzić muzyka. Tutaj brzmi ona subtelniej i brak jej trochę tamtej dynamiki. Pomimo wszystko jest naprawdę dobra.

Nowy HOMEWORLD: CATACLYSM jest przykładem, jaka powinna być druga część przeboju poprzedniego sezonu. Świetnie skonstruowana fabuła. Doskonałe efekty wizualne i dźwiękowe. Poprawione niektóre elementy mechaniki i mamy kolejny hit. Dla wszystkich miłośników kosmicznych strategii powinna być to pozycja obowiązkowa. Polecamy ją z czystym sumieniem. Zapewniamy, że na pewno się nie zawiedziecie.

PC | PSX | N64 | DC | A

**Homeworld: Cataclysm**
Kosmiczny RTS

| 159 zł | Sierra / Play It | 1-8 graczy |
|---|---|---|

Min: Pentium II 233, 32 MB RAM, 4 MB Video
Zal: Pentium III 550, 64 MB RAM, akceler. 3D

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5+

+ Ciekawa fabuła, świetna grafika oraz rozbudowane misje
− W zasadzie nie udało nam się znaleźć żadnych liczących się wad...

Dla miłośników HOMEWORLDA mamy bardzo dobrą wiadomość – druga część gry jest naprawdę świetna. Nie ma mowy o nudzie **5+**

Adres: http://www.sierrastudios.com

*Na stronie producenta trochę screenów i informacja o grze, w sumie standard, ale można zajrzeć*



*Gdy dochodzi do walki w powietrzu, nie ma czasu na sentymenty. Przeciwnika trzeba po prostu szybko rozwalić*

Tekst: Przemysław „Youzi" Szynkora

# POKÉMON

*Gotta catch 'em all!*™



## SERIAL TELEWIZYJNY W TV POLSAT!

*Pokemony teraz na twoim Game Boy´u .*
*Złap i trenuj je, zbieraj i wymieniaj się 150 potworkami Pokemona, zostań trenerem wszechczasów Pokemonów.*




GAME BOY COLOR






Nintendo®

Dystrybutor:
LUKAS TOYS,
53-031 Wrocław

TEST

# F1 World Grand Prix '99

**Udział w zawodach Formuły 1 sezonu 1999 to nie lada gratka dla miłośników wyścigów. Teraz możesz ścigać się po szesnastu torach w barwach jednego z jedenastu teamów. Jest tu zarówno miejsce dla wyczynowców jak i początkujących graczy**

Co roku pojawia się nowa populacja symulacji wyścigów Formuły 1. Dla nas, graczy, to dobrze. Skończyły się już niestety czasy, kiedy gry pisane były przez zakręconych pasjonatów. W chwili obecnej to już prawdziwy przemysł i najczęściej liczy się tylko zysk. Konkurencja to dla producentów gier najsilniejszy i chyba jedyny bodziec zmuszający do ciągłego ulepszania swoich tytułów. Tym bardziej, że coraz częściej są to pozycje ukazujące się cyklicznie z roku na rok. Przed nami F1 WORLD GRAND PRIX, najnowszy produkt firmy LANKHOR, będący kontynuacją OFFICIAL FORMULA 1 RACING.

**F1 WORLD GRAND PRIX '99daje ci możliwość wzięcia udziału w wyścigach Formuły 1 sezonu 1999. Do swojej dyspozycji masz wobec tego samochody jedenastu teamów i szesnaście torów. Dzięki wykupionej przez firmę Lankhor licencji spotkać możesz kierowców i teamy występujące w rzeczywistości pod prawdziwymi nazwami.** Poza tym, na samochodach i wokół torów znajdziesz dokładnie takie reklamy, jakie znasz z przekazów telewizyjnych.

**Ścigać możesz się w jednym z czterech trybów. Są to: szybki wyścig bez przygotowania (Quick Race), pojedynczy wyścig na jednym z torów (Single Race), samotna praktyka (Practice) oraz seria wyścigów o mistrzostwo sezonu (Championship).** Oprócz tego standardowego zestawu, F1 WORLD GRAND PRIX oferuje jedną opcję niespotykaną w innych grach: Scenario Mode. W tym trybie możesz przyglądać się zawodom albo osobiście wziąć udział w zapisanym wcześniej wyścigu. Autorzy gry zaprezentowali bardzo ciekawe podejście do trybu multiplayer. Oprócz możliwości ścigania się w dwanaście osób w sieci lokalnej, możesz grać maksymalnie w cztery osoby na jednym komputerze. Dzieje się tak dzięki opcji Split Screen. Każdy z zawodników ma wtedy do dyspozycji swoje okienko na ekranie monitora.





**Na pewno nie można F1 WGP zaliczyć do realistycznych symulacji. Raczej należy traktować tę grę jako bardzo zaawansowane i trudne wyścigi arcade. Nawet w trybie symulacji możesz wejść w zakręt ze zbyt dużą prędkością, a jedyną konsekwencją tego czynu będzie tylko przejażdżka po trawniku albo krótka wizyta w pułapce piaskowej.** Dzieje się tak dlatego, że samochody mają o wiele za dużą przyczepność i prowadzi się je zbyt pewnie, hamulce działają na pewno zbyt skutecznie, a poza tym bardzo trudno zablokować koła. Nadmiar gazu przy wyjściu z wirażu nie kończy się poślizgiem i kraksą, jak stałoby się w rzeczywistości. Samochód jedynie szerszym łukiem opuści zakręt, podskakując tylko na krawężniku, czasem zahaczy o pobocze. Jeśli już uda ci się wprowadzić bolid w poślizg, to nie jest to zbyt ciekawe przeżycie. Samochód najczęściej porusza się wtedy bezwładnie jak kłoda i kontrowanie kierownicą, redukcja gazu czy puszczenie na chwilę hamulca prawie nic nie da. Bardzo ograniczona jest możliwość samodzielnego dostosowania ustawień auta do sytuacji na torze. Poza zmianą ilości paliwa, rodzaju opon i pochylenia spojlerów nic nie można zrobić. Symulacja uszkodzeń też nie jest zbyt realistyczna. Co prawda widać np. luźno latający spojler czy zerwaną z felgi oponę, ale nie mają one większego wpływu na zachowanie samochodów. Nawet czołowe zderzenie z innym wozem nie uszkodzi pojazdu. Poważniej pogruchotany jest tylko troszkę trudniej-

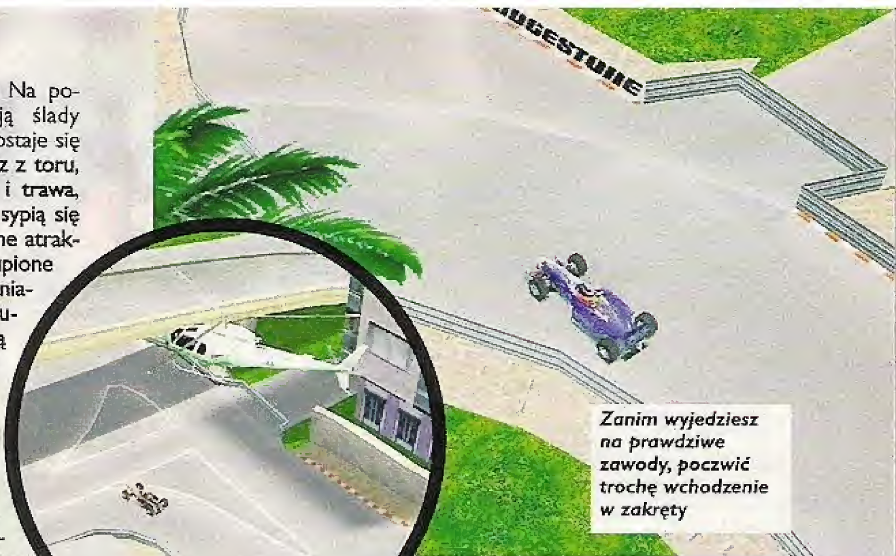


*W nowej F1 masz do wyboru kilka opcji gry, np. szybki wyścig bez przygotowania lub samotną praktykę*

szy w kierowaniu. Jednak taki uproszczony realizm wcale nie musi być wadą F1 WORLD GRAND PRIX. Dzięki temu mniej doświadczeni gracze łatwo nauczą się panować nad swoimi bolidami i szybciej będą mogli nawiązać walkę z przeciwnikami. Wirtualni kierowcy jeżdżą bowiem dość czysto i jest to ich bardzo mocna broń. Rzecz w tym, że samemu trzeba jeździć nieomal bezbłędnie, żeby dotrzymać krzemowym kolegom kroku. W trakcie bezpośredniej walki koło w koło zachowują się oni dość biernie, jednak trudno wypracować sobie dogodną pozycję do ataku. Trzeba sporo cierpliwości i doskonałej techniki jazdy, aby na wyższych poziomach trudności stanowić dla nich zagrożenie.

Grafika F1 WORLD GRAND PRIX zdecydowanie wyprzedza konkurencję pod każdym względem. Otoczenie torów nie kończy się na bandzie. Jeszcze daleko poza nią widać bogate w szczegóły trójwymiarowe budynki i elementy zieleni. Samochody to istny majstersztyk. Auto każdego teamu ma charakterystyczny kształt i pokryte jest właściwymi sobie malunkami. Po wybraniu odpowiedniej kamery można nawet zobaczyć twarz kierowcy. Na powierzchni toru pozostają ślady poślizgów, a spod kół wydostaje się gęsty dym. Gdy wypadniesz z toru, spod kół tryskają kamyki i trawa, a czasami spod podwozia sypią się iskry. Te wszystkie graficzne atrakcje nie zostały jednak okupione bardzo wysokimi wymaganiami sprzętowymi. Na komputerze z PIII 400 z kartą opartą na chipie GeForce 256 gra chodzi bardzo płynnie i bez najmniejszych zacięć w rozdzielczości 1024x768. Dźwięk można uznać za poprawny. Silnik każdego typu samochodu wydaje inne, charakterystyczne odgłosy. W trakcie jazdy słychać szum wiatru. Troszkę można się przyczepić do odgłosów podczas jazdy.

F1 WORLD GRAND PRIX to gra dla osób chcących w prosty sposób zapoznać się z Formułą 1 i poznać smak prawdziwych wyścigów wśród najlepszych. Dla początkujących graczy może być wyzwaniem, ale przecież szczyty są po to, aby je zdobywać!



*Zanim wyjedziesz na prawdziwe zawody, poczwić trochę wchodzenie w zakręty*




*Ściganie się z komputerowymi przeciwnikami może na początku sprawić mniej doświadczonym graczom pewne kłopoty*



*Symulacja uszkodzeń i kraks nie jest zbyt realistyczna. Nawet podczas czołowego zderzenia samochód wychodzi z opresji bez większych strat*




Obejrzysz tu screeny, przeczytasz doniesienia prasowe o grze oraz znajdziesz informacje o regułach F1



| PC | PSX | N64 | DC | A |
|---|---|---|---|---|

**F1 World Grand Prix '99**

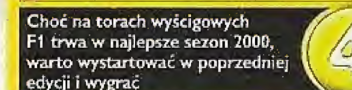
Łatwe i przyjemne wyścigi

| Tel. | LANKH/EIDOS | 1-4 graczy |
|---|---|---|

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM, akcelerator 3D
Zal: Pentium II 400, 64 MB RAM, akcelerator 3D

| Grafika | Dźwięk | Frajda |
|---|---|---|
| 5 | 4 | 4 |

+ Umiarkowany poziom trudności, prosta dla początkujących, świetna grafika
− Mały realizm prowadzenia rozgrywki



Choć na torach wyścigowych F1 trwa w najlepsze sezon 2000, warto wystartować w poprzedniej edycji i wygrać

4

Tekst: Leszek „LMK" Kujawski; Zdjęcie: Archiwum Wydawnictwa H.Bauer

# CARMAGEDDON TDR 2000

18 GRA OD LAT

**Jeden z najlepiej sprzedających się tytułów i jedna z najbardziej kontrowersyjnych gier powraca. CARMAGEDDON TDR 2000 na pewno zarobi na siebie. Ale czy gracze uznają jego wyższość nad innymi samochodowymi tytułami ostatnich lat?**



*Inni użytkownicy dróg prawie zawsze są tak natrętni, że pozbycie się ich wymaga nie lada wyczynów za kółkiem twojej maszyny!*

*A o to ty, twoja śliczna, łysa facjatka i piękna maszyna, za której sterami zaraz zasiądziesz...*

Na początku XXI wieku świat spłonął w termonuklearnym ogniu. Miasta obróciły się w ruiny, gigantyczne nekropolie, w których ci nieliczni, którzy przetrwali, walczą o życie ze zmutowanymi, chodzącymi trupami. Jak do tego doszło? Przyczyny należy szukać w przeszłości. W dniach, kiedy bogacze stworzyli dla siebie Rajskie Miasta i odgrodzili się od biedoty, chorób i przemocy, które dziesiątkowały masy. Jednak zamknięci w gettach ludzie zbuntowali się. Jedno z tych Rajskich Miast zostało zdobyte i złupione. Mieszkańcy pozostałych Miast-Pałaców zareagowali bez wahania. Odpalili termonuklearne rakiety. Kiedy zginęły miliony ludzi, bogacze z Rajskich Miast mogli ponownie wrócić do swego sielankowego życia.

Teraz świat jest wyraźnie podzielony na dwie strefy. Wysokie miasta dla uprzywilejowanych i zniszczone metropolie, które zostały zamienione w olbrzymie więzienia. Kolonie karne, w których rządzą przestępcy pospołu ze skorumpowanymi policjantami. W jednym z takich miast mieszkasz ty. Oczywiście do czasu, kiedy stąd nie uciekniesz.

Ten wstęp to tło wydarzeń przedstawionych w grze CARMAGEDDON TDR 2000. Okazuje się, że rajdy śmierci stanowią w tym postnuklearnym świecie sposób na życie. Jest to także sposób zarobienia pieniędzy, dzięki którym można później uciec z miasta-więzienia.

Już pierwszy tytuł z tej serii wzbudził nie lada emocje. W wielu krajach podniosły się głosy protestu. Zakazano rozpowszechniania gry, która promuje przemoc i okrucieństwo. I są to słuszne zarzuty. W wielu krajach gra ukazała się w okrojonej wersji, w której zamiast ludzi broczących krwią na ulicach można było tylko spotkać zombich z zieloną juchą. Druga część tej gry nie powodowała już takiej fali histerii. Jak będzie z TDR 2000, zobaczymy. W dalszym ciągu jest to morderczy wyścig na śmierć i życie. Chodzi o to, aby niszczyć innych uczestników rajdu, a i przejechać jakiegoś przechodnia nie zaszkodzi. Gracz walczy również z czasem, aby uzyskać dodatkowe sekundy jazdy. Za rajdy dostaje się kredyty, I pieniądze, które później służą do kupowania



*Ups! Jazda pod prąd ma swoje wady i zalety... Ciekawe, co na to powie przeciwnik?*



*Zdaje się, że wszystkie te akrobacje nie obowiązywały na kursie prawa jazdy u pana Mariana*



*Samobójstwa poprzez skoki z wysokich pięter i w XXI wieku nie wyszły z mody. Chociaż ta fantazja wykonania...*

lepszego pancerza oraz uzbrojenia do swojego pojazdu.

Co jest nowego w grze CARMAGEDDON TDR 2000? Akcja rozgrywa się w wielkim, zniszczonym mieście-więzieniu. Są ruiny budynku, zawalone mosty i popękane wiadukty. Już w pierwszej misji trafiasz do cyrku samochodowego. Na wielkim placu rozstawiono rampy, podjazdy, pętle i płonące koła. Możesz spróbować swoich sił również jako kaskader, przeskakując nad pięcioma ciężarówkami ustawionymi jedna przy drugiej.

Jeśli chodzi o przyglądającą się wyścigowi gawiedź, to wreszcie wyjaśnia się, co to za jedni i dlaczego znajdują się na ulicach podczas wyścigu śmierci. Są to mutanci i żywe trupy. Nie mają dość rozumu, aby się schować na czas trwania zawodów. Jednak w TDR nie stoją bezczynnie. Próbują uciekać, a niektórzy, o zgrozo, nawet się odgryzają, rzucając w kierowców butelkami z benzyną.

W CARMAGEDDON TDR 2000 nie zabrakło też różnych przedmiotów i rodzajów broni, które zbiera się podczas wyścigów. Wśród uzbrojenia znajdują się rzeczy jak najbardziej przydatne, ale przeważają najróżniejsze kolczaste gadżety, które tylko groźnie wyglądają. Jedną z najbardziej zwariowanych broni jest ogon mutanta – kolczasta kula na łańcuchu przyczepiona za pojazdem. Filozofia zastosowania tego wynalazku nie jest skomplikowana. Ot, można tym smagać pojazdy oponentów.

Jeśli chodzi o same wozy, to też masz w czym wybierać. Im więcej torów ukończysz, tym więcej pojazdów do nabycia. Pewną nowością są dodatkowe plansze umieszczone w trybie single player. Nie chodzi w nich już o ściganie się. Zasadniczo są to misje polegające na zbieraniu części większego urządzenia i przywiezieniu go do określonego budynku. Nie wiedzieć czemu, tym urządzeniem jest na ogół bomba. W innych misjach twój cel to ucieczka z miasta.

Jeszcze ciekawiej wygląda tryb multiplayer. Ale i tak najlepszy jest zdecydowanie rajd „pogoń za lisem". Polega na tym, że jeden z kierowców ucieka, a wszyscy pozostali mają go dopaść i zniszczyć. Taktyka walki pojazdami w CARMAGEDDON TDR 2000 jest zasadniczo taka sama jak w starszych grach tej serii. Uderzyć w inny pojazd tak, aby gruchnął o ścianę albo jakąś twardą przeszkodę. Jeśli przy tym twój wóz się przewróci, to trzeba postawić go z powrotem na koła i dalej taranować przeciwnika aż do skutku.

Największym plusem CARMAGEDDONU jest jego wisielcza atmosfera oraz duża interaktywność świata. W tym przypadku rozumiana tak, że wszystko tu można zniszczyć, popsuć i połamać. I trzeba przyznać, że ten aspekt gry został dopracowany w najdrobniejszych szczegółach. Jeśli wpadniesz na leżącą na ziemi złamaną latarnię, to jej pręt jeszcze przez długi czas może się obracać pod twoimi kołami, co powoduje utratę kontroli nad autem. A same wozy też nie są niezniszczalne. Raz, dwa, odpadają blachy, zdziera się lakier i pękają reflektory.

No, to wypada tylko życzyć szaleńczej zabawy. Ale tylko wtedy, kiedy masz skończone 18 lat...



*Pamiętaj, że zawsze walczy się do końca! Od tego przecież zależy twoje życie...*




*Oficjalna strona, a na niej screeny w dużym wyborze, informacje o grze oraz krótka animacja*



*Szczególnie na skrzyżowaniach trzeba bardzo uważać. Nie obowiązują tu zasady i znaki, jakie poznałeś z podręczników na prawo jazdy!*

PC | PSX | N64 | DC | A

**Carmageddon TDR 2000**

Mordercze Wyścigi

Tel. | SCI /Lem | 1- 8 graczy

Min: Pentium II 266, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III 500, 64 MB RAM, Akcel. 3D

Grafika 5- | Dźwięk 5 | Frajda 5-

(+) Wszystko można zniszczyć, przeliczenie obrażeń w czasie rzeczywistym, świetna muzyka

(–) Mało nowych rzeczy, większość była w starych wersjach gier

Szalony wyścig i czarny humor w zniszczonym świecie zamieszkałym przez chodzące trupy. Tylko dla dorosłych

**5-**

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

# Allegiance

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy MICROSOFT możecie wygrać grę Allegiance! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 12 X 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile osób może grać jednocześnie w Allegiance?

**Sieciowe gry zdobywają coraz więcej miłośników, bo dają możliwość zmierzenia się z nieprzewidywalną istotą ludzką. ALLEGIANCE firmy Microsoft to przede wszystkim kosmiczne potyczki Sieciowe**

Teraz na krążących w przestrzeni kosmicznej planetach buduje się nowe osiedla...

Dawno, dawno temu, w odległej galaktyce... Nie, to nie ta bajka... O! W niedalekiej przyszłości ludzie rozpoczną eksplorację Kosmosu. Na początku nieśmiało i powoli, potem bez skrupułów wielkie korporacje sięgną po bogactwa naturalne najbliższych Ziemi planet i asteroid. Przełomem będzie odnalezienie przez megakorporację GigaCorp nowego źródła paliwa „Helium3", wydobywanego na pasach asteroid. Z początku wystrzeliwano owe asteroidy w kierunku stacji przechwytujących. Szybko okazało się, że najtaniej jest przetwarzać na miejscu wydobywane bogactwa i w ten sposób tworzyć pierwsze kolonie. Oczywiście konkurencja za wszelką cenę starała się wykroić z tego tortu coś dla siebie, dlatego często dochodziło do drobnych potyczek. Lokalne starcia między ekipami firm i kolonii szybko jednak przerodziły się w regularną wojnę. Do akcji wkroczyło ONZ i zaczęło właśnie zaprowadzać porządek, gdy doszło do katastrofy. Jedna z asteroid wystrzelona w kierunku stacji przechwytującej zeszła z kursu i zderzyła się z Ziemią, niszcząc prawie całą cywilizację. Trzeba było znaleźć sobie inny, przytulny kącik do knowań, a także mniejszych i większych utarczek. I to jest właśnie najlepszy moment, żebyś wkroczył do akcji i rozpoczął karierę w ALLEGIANCE, sieciowej grze megakorporacji MICROSOFT.

Od chwili, gdy pierwszy człowiek poleciał w Kosmos, minęło wiele lat

Możesz przyłączyć się do jednej z trzech zwalczających się frakcji. Iron Coalition to pozostałości ONZ, wojska i policji. Posiadają najlepsze i doskonale uzbrojone statki, a ich bazy są najtrudniejsze do zniszczenia. Bios to grupa genetycznie modyfikowanych ochroniarzy byłego szefa GigaCorp. Ich statki są trudne do wykrycia, a oni sami potrafią niepostrzeżenie podkraść się do przeciwnika. Trzecia siła to broniąca swych interesów GigaCorp. Jej pracownicy mają najszybsze statki i największe dniówki. Walka to nie bułka z masłem. W ręce przeciwników wpadło bowiem całkiem sporo różnych zabójczych zabawek, takich jak 18 różnych statków czy 20 odmiennych broni.

Rozgrywka w ALLEGIANCE odbywać się może wyłącznie online. Oznacza to, że dobrze mieć połączenie z Internetem. Poza kilkoma misjami treningowymi, nie ma tutaj w ogóle trybu pojedynczego gracza, nie ma też fabuły albo misji kierujących rozwojem wydarzeń. Całość sprowadza się do serii potyczek w przestrzeni kosmicznej, w których gracz może być pilotem myśliwca, bombowca, zwiadowcą albo członkiem załogi dużego statku i zająć miejsce strzelca w wieżyczce. W czasach, kiedy przeciętny polski gracz nie ma najlepszego (i najtańszego) dostępu do Internetu, taka opcja może wydawać się wadą zabawy. Jednak to właśnie dzięki niej możesz przeżyć naprawdę niesamowite przygody. Nic nie zastąpi przecież żywych graczy, a żaden komputer nie zapewni ci takich wrażeń. Przewidywalna ma-

A gdy zatęskni się za starym domem, zawsze można wsiąść na powrotny stat

Rozbłyskujące reflektory statków kosmicznych oświetlają daleką drogę do domu

Eksploatacja kosmosu stała się faktem. O tamtejsze bogactwa naturalne biją się poszczególne korporacje



*Szkoda tylko, że w Kosmosie roi się od wrogów i zdrajców...*



*Niestety, po zderzeniu asteroidy z Ziemią trzeba było poszukać nowego lokum*

**szyna to nie człowiek ze swoimi zasadami czy emocjami. Dlatego też warto zastanowić się nad zdobyciem lepszego dostępu do Sieci i zanurzeniem się w kosmicznym świecie ALLEGIANCE.** Polecamy zwłaszcza uniwersum **www.zone.com**, na którym np. teraz (o godzinie 24) gra właśnie 100 osób. Może nie jest to porażająca liczba, ale na pewno wystarczająca do świetnej zabawy. A jeżeli już naprawdę nie możesz podłączyć się do światowej Sieci, to spróbuj przynajmniej namówić kilku kolegów na połączenie się w sieci lokalnej.

Jak na grę sieciowe przystało, ALLEGIANCE udostępnia kilka trybów gry: Deatchmach, Countdown, w którym wygrywa zespół mający najwięcej strąceń w określonym czasie, Capture The Flag i tryb Artifacts Prosperity, gdzie zwycięża zespół, który zarobi określoną ilość pieniędzy. Na sam koniec został tryb Conquest, zdecydowanie najciekawszy z nich wszystkich. Jeden z graczy przyjmuje w nim rolę dowódcy i jak w zwykłej grze RTS reaguje na rozwój wydarzeń, decydując, gdzie i jakie siły skierować.

**ALLEGIANCE to gra zespołowa. Wymaga to podkreślenia dlatego, że pojedynczy pilot nie ma najmniejszych szans, nawet jeśli jest superasem. Trzeba pamiętać, że nie walczy się tu ze schematycznie działającą Sztuczną Inteligencją, ale z innymi ludźmi.** Można wygrać kilka pojedynków, ale gracze działający w zespole są prawie nie do pokonania. Jest to bardzo mocna strona ALLEGIANCE, w którym nic nie dzieje się dwa razy. Każda walka, każda bitwa to całkowicie nowe, niepowtarzalne wydarzenie. Jeżeli dodasz do tego wszystkiego bardzo realistycznie przedstawione porozumiewanie się między członkami drużyny, to zrozumiesz, że podczas zabawy w ALLEGIANCE naprawdę poczujesz się, jak w wirze prawdziwej walki. Nie myśl jednak, że do zwycięstwa wystarczy ci tylko małpia zręczność. Będziesz musiał także wykorzystać swoje strategiczne umiejętności.

**Graficznie Mlicrosoft rozprawił się całkowicie ze swoją konkurencją. Statki i bazy wyglądają wspaniale, są też bardzo dokładnie wykonane. Asteroidy dryfują w przestrzeni, z wolna się obracając.** Naprawdę nie ma potrzeby więcej rozpisywać się na ten temat. Wystarczy przyjrzeć się obrazkom na tych stronach... Co ciekawe, pomimo tak szczegółowej grafiki gra działa zaskakująco płynnie już na PIII 400 z GeForcem 256.

Tak więc, jeżeli lubisz kosmiczne zmagania i masz dobry dostęp do Internetu, to chwyć swój joystick z systemem wstrząsów (czyli Force Feedback) i rusz w przestrzeń. W końcu nie ma ona przecież Granic...



*Czyżby deszcz meteorytów? Schodząca z kursu asteroida może stanowić poważne zagrożenie dla twojej cywilizacji*

*Możesz być pilotem myśliwca, bombowca, członkiem załogi dużego statku kosmicznego, a nawet strzelcem. Wybór należy do ciebie*



*W galaktyce aż roi się od kursujących obiektów. W tłoku łatwo o zderzenie*




*Na stronie możesz obejrzeć sobie filmik prezentujący grę, przejrzeć kilka screenów i poczytać o zabawie w Sieci*



PC PSX N64 DC A

**Allegiance**

Kosmiczna Wojna na Żywo

Tel. MICROSOFT wieloosobowa

Min: Pentium II 350, 64 MB RAM, akcelerator 3D
Zal: Pentium III 400, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 5 Dźwięk 4 Frajda 5

+ Niepowtarzalny klimat, wciągająca akcja, świetna grafika
- Wysokie koszty koniecznych połączeń z Internetem

Dająca dużą frajdę gra zespołowa, w której każda nowa walka to niepowtarzalne wydarzenie. No i ta świetna grafika

5-

Tekst: Leszek „LMK" Kujawski

# Asheron's Call

**Gry online stają się coraz popularniejsze. Tak przynajmniej wynika z waszych listów. Dlatego też zdecydowaliśmy się zaprezentować wam największego chyba konkurenta ULTIMY ONLINE**



W grupie raźniej. Dlatego bohaterowie mogą tworzyć drużyny i nawiązywać sojusze

Historia gier fantasy online rozpoczyna się wraz z pojawieniem się ULTIMY ONLINE... No, nie do końca tak. Można powiedzieć, że to właśnie dzięki ULTIMIE gry online stały się tak popularne. W tej chwili na tym rynku liczą się przede wszystkim trzy tytuły. Wspomniana ULTIMA, EVERQUEST oraz właśnie ASHERON'S CALL.

Na czym polega odmienność tej ostatniej? Różnic jest dużo. Od grafiki, poprzez bohaterów, zasady walki, magii i zdobywania doświadczenia. Na wstępie należałoby wytłumaczyć, co oznacza zagadkowy tytuł gry i dlaczego nie nazywa się ona po prostu MONSTER & TREASURES albo jakoś tak.

W dawnych czasach rasa Empyrean niepodzielnie władała Derethem. Wszystko się zmieniło, gdy Asheron, najpotężniejszy czarodziej tej krainy, przez przypadek otworzył portal, czyli międzywymiarowe przejście do innej krainy. To właśnie stamtąd nadeszła pierwsza inwazja Olthoiów – podobnej insektom rasy. Olthoidzi szybko opanowali Dereth, a nieliczni Empyreanie, którym udało się przeżyć, schronili się w innym wymiarze. Wtedy właśnie Asheron zdecydował się zaryzykować i jeszcze raz otworzyć portale. Wezwał do swojej krainy największych bohaterów, wojowników i magów. Ludzi, dzięki którym Dereth mógłby zostać oczyszczony z potworów.

Jak łatwo się domyślić, gracze w ASHERON'S CALL to właśnie ci, którzy odpowiedzieli na wezwanie. Ich misja jest już z góry określona – pokonać potwory, które opanowały Dereth. Tak to się właśnie zaczyna.

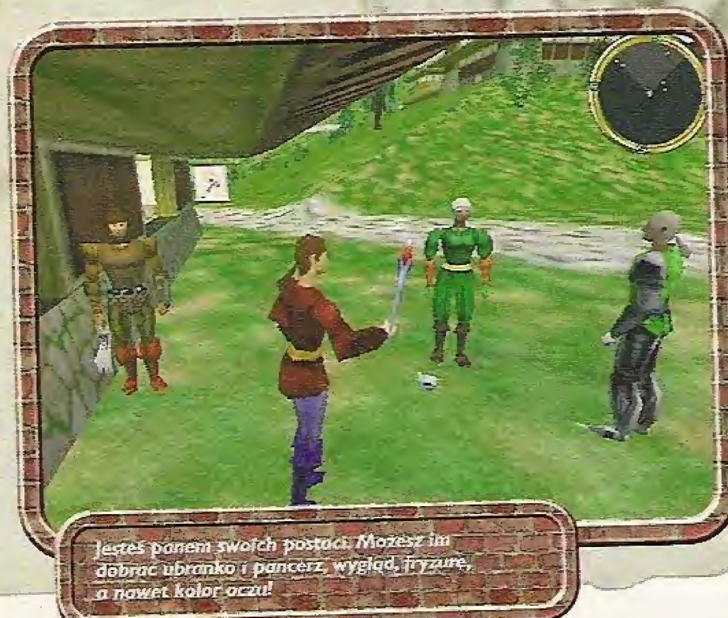
Nie, tak naprawdę grę zaczyna się w momencie tworzenia własnego bohatera. Jak to tu wygląda? Na pozór standardowo. Jak w licznych grach RPG, postacie są opisane za pomocą Atrybutów i Umiejętności. Cechy postaci to Siła, Wytrzymałość, Koordynacja, Szybkość, Skupienie i Ego.

Oprócz tego jest jeszcze Wytrzymałość na Zmęczenie, Żywotność i Mana. Umiejętności nie ma co wyliczać, gdyż jest ich trzydzieści (między innymi wzięto pod uwagę takie rzeczy, jak alchemia czy gotowanie). W ASHERON'S CALL nie ma ras jakże charakterystycznych dla gier będących kopiami AD&D, czyli elfów, krasnoludów, gnomów i innych liliputów. Świat Ispar, z którego wywodzą się bohaterowie graczy, zamieszkują tylko ludzie. Jednak ci, jak i w naszym świecie, dzielą się na rasy i narody. Są wśród nich trzy główne grupy – Aluvianie, Gharundim oraz Sho. To właśnie określenie przynależności do jednej z tych grup określa dalszy rozwój bohatera. Miłym zaskoczeniem dla wielu graczy jest tu sposób tworzenia wyglądu postaci. Można tu określić prawie wszystko: wygląd twarzy, włosów, kolor oczu, karnację. Do tego jeszcze należy doliczyć styl ubierania się i pancerz. To wszystko sprawia, że w Dereth nie można raczej spotkać dwóch tak samo wyglądających postaci (wszystkich kombinacji wyglądu jest ponoć 100 milionów, no proszę, komuś chciało się to policzyć...).

Specyfikę ASHERON'S CALL określa kilka rzeczy. Jest to między innymi walka. Podczas starcia należy wybrać przeciwnika, a następnie rodzaj ataku jakim chce się go potraktować (do wyboru są trzy: od góry,

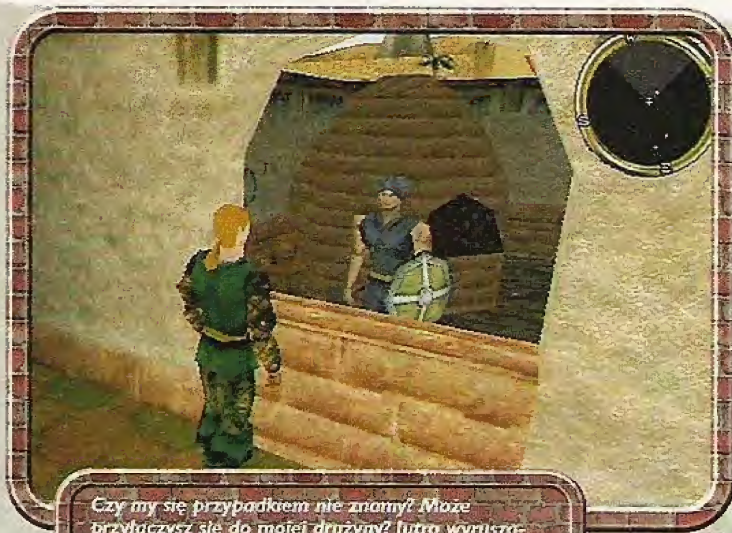


*Ten gość nie wygląda przyjaźnie. Lepiej rozpraw się z nim od razu*



Jesteś panem swoich postaci. Możesz im dobrać ubranko i pancerz, wygląd, fryzurę, a nawet kolor oczu!

*Jaka miła chatka. Nie jest to wprawdzie domek z piernika, ale i tak fajnie w niej pomieszkać*



*Czy my się przypadkiem nie znamy? Może przyłączysz się do mojej drużyny? Jutro wyruszamy na potwory*

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy MICROSOFT możecie wygrać grę Asheron's Call! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 12 X 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile jest kombinacji wyglądu postaci w Asheron's Call?

*Gdy Asheron otworzył portal, krainę zniszczyła inwazja insektopodobnej rasy*

od dołu i środkiem). Podobnie ma się sprawa z magią i czarami. Ten temat należałoby potraktować nieco dogłębniej. Otóż magowie w Dereth są w stanie tworzyć własne czary z kilku części składowych. Zasadniczo nie ma tu żadnych ksiąg z zaklęciami, które można by zakupić, aby uczyć się z nich czarów. Zaklęcia można albo stworzyć albo poznać od innych czarodziejów. A ci zdradzają je bardzo niechętnie. Dlaczego? Otóż zasada jest tu taka, że im częściej dane zaklęcie jest używane, tym słabsza jego moc. Oto, dlaczego magowie pilnują swoich zaklęć lepiej niż sakiewek.

Oryginalne są też w ASHERON'S CALL potwory. Nie znajdzie się tu ani Orków ani trolli. Jedyny potwór wspólny dla większości gier RPG to nieumarli – czyli chodzące trupy. Jakby nie patrzeć, walka w ASHERON'S CALL nie jest łatwa i szybko kończy się śmiercią postaci gracza. Jednak twórcy gry dali bohaterom kilka możliwości zwiększenia swoich szans. Są to Sojusze i Drużyny. Rola Drużyn jest jasna. Grupa postaci tworzy grupę, bo wiadomo, w grupie raźniej. Drużyna dzieli się punktami doświadczenia i zdobytymi skarbami. W Sojuszach chodzi raczej o feudalną więź suweren-wasal. Patron przyjmuje przysięgę wierności od swoich zauszników, którzy mają go wspierać. On za to ma ich chronić i wspomagać finansowo. Im więcej posiada wasali, tym większe są jego wpływy, gdyż dostaje część punktów doświadczenia od każdego z nich.

Oczywiście, nawet jeśli się jest w grupie i posiada potężnego protektora, zdarza się czasem polec w walce. Żeby śmierć nie była tak bardzo frustrująca, twórcy ASHERON'S CALL stworzyli Kamienie Życia. W momencie śmierci ciało bohatera jest teleportowane do ostatniego kamienia, z którym się połączył i tam właśnie wraca do życia. Niestety, pierwsze chwile po takim wskrzeszeniu nie są zbyt miłe. Postać ma zmniejszone charakterystyki i najczęściej jest pozbawiona znacznej części swojego ekwipunku. Nie pozostaje nic innego, jak wrócić na miejsce swojego zgonu i zabić stwora, który pozbawił postać życia. No i zabrać swoje zabawki.

Świat ASHERON'S CALL to nie tylko jedna kraina. Jest ich kilka i w każdej przez cały czas bawi się do kilku tysięcy graczy. ASHERON'S CALL to przecież bardzo rozbudowana gra, która ma swoich wiernych fanów na całym świecie. Przybywa ich przez cały czas. I wszystko wskazuje na to, że gry online są faktycznie przyszłością gatunku RPG.



*W grze możesz potraktować przeciwnika na kilka sposobów. Najlepiej sprawdza się jednak tradycyjne mordobicie*




*Bardzo ładna strona o przyjaznej kolorystyce i ciekawej grafice. Do gry polecamy www.zone.com*

*Bardzo gustowna zbroja w średniowiecznym stylu. Trochę tylko niewygodna*

| PC | PSX | N64 | DC | A |
|---|---|---|---|---|

**Asheron's Call**
Online RPG

| Tel. | MICROSOFT | wieloosobowa |
|---|---|---|

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 170 MB HD, CDROM x4
Zal: Pentium 266, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5

+ Grafika, rozbudowany system magii, oryginalne potwory
– Tylko jedna rasa, którą można grać, częste utraty połączenia z serwerem

To kolejna Wielka przygoda w oryginalnym świecie fantasy, który o dziwo, nie jest kalką ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS **5**

*Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz*

# TENCHU 2

## BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

天誅二

18 GRA OD LAT

**Nadchodzi noc i razem z nią wszystko zmienia swój wygląd. Zwykłe drzewo wydaje się wojownikiem, a drewniane wiadro przypomina krwiożerczego potworka. To tylko złudzenia. Jedyne, co prawdziwe, to dzieci nocy. Ninja**

Kiedy parę lat temu pojawiła się pierwsza część tej gry, wzbudziła ogromne emocje wśród wszystkich miłośników dawnej Japonii i wojowników Ninja. Nigdy bowiem wcześniej nie przedstawiono ich tak realistycznie, w taki sposób, że naprawdę można było wczuć się w rolę bezszelestnych bohaterów. Twórcy tak bardzo chcieli utrzymać swoje dzieło w odpowiedniej, mrocznej tonacji, że nawet zdecydowali się na zabicie jednego z głównych bohaterów. Tak więc, robiąc drugą część przeboju, stanęli przed trudnym zadaniem: jak wskrzesić dawnego herosa? **Wybrali najłatwiejszą opcję (chociaż zapewne na ten temat inne zdanie mają twórcy telenowel) i cofnęli akcję TENCHU 2 o cztery lata w stosunku do poprzedniej gry.** Dlatego też znowu możesz wcielić się w jednego z Ninja Azuma, dzielnego Rikimaru lub w sprytną Ayame (pojawia się też trzeci bohater, silny Tatsumaru, ale możesz nim grać dopiero wtedy, kiedy wykonasz wszystkie zadania dla poprzednich wojowników). Jeżeli podobała ci się pierwsza część gry, to na pewno nie zawiedzie cię jej (godny) następca. Jest tutaj wszystko to, co zachwycało poprzednio, a nawet sporo więcej. Przede wszystkim jeszcze większe poziomy i tereny do zwiedzania. Wśród lasów i dolin spędzisz naprawdę wiele długich godzin zabawy. Tym razem sekwencje filmowe i cała historia odkrywają się bowiem bardzo powoli, ujawniając nowe informacje w zależności, w jakiego bohatera się wcieliłeś. Dlatego jeśli chcesz poznać prawdę i tylko prawdę, to musisz teraz ukończyć TENCHU 2, grając wszystkimi postaciami. **A daje to razem 29 misji do przejścia, co w porównaniu z poprzednią częścią jest liczbą naprawdę imponującą!** Dzięki temu umiejętnie stopniowane jest napięcie, którego nawet bez tego zabiegu nie brakuje. Cała historia jest ciekawa i przykuwa do konsoli na długie godziny. Nie brakuje w niej motywów zemsty, walki, chciwości i zazdrości. Jak to w życiu, zwłaszcza w dawnej Japonii, bywało.


*Na otwartych przestrzeniach najlepiej widać niedociągnięcia grafiki*


*Skradanie się między uliczkami, to doskonały sposób na pozostanie niezauważonym*


*Teraz możesz wcielić się w jednego z trzech różnych bohaterów, Dzieci Cienia*











Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

A jeżeli już naprawdę pokonasz wszystkich paskudnych wrogów, nie ma powodów do rozpaczy. To jeszcze nie koniec zabawy. Możesz wykorzystać kolejną ciekawą opcję. **Teraz dostępny jest bowiem edytor, dzięki któremu możesz stworzyć własne poziomy (a potem pochwalić się nimi przed innymi Ninjami, ups, to znaczy kolegami).**

Zalety szaty graficznej poprzedniej części, ujawniające się zwłaszcza w dopracowanych projektach postaci i ich strojów, zostały wykorzystane i tym razem. Szkoda tylko, że krajobrazy nie prezentują się tak ładnie i trzeba przyznać, że czasami wyglądają, hm... paskudnie. Jednak PSX to nie PSX 2 czy PC z wzmocnieniem przez potężny akcelerator graficzny i po prostu trzeba zaakceptować jej pewne ograniczenia.

Do wykonania wszystkich zadań, tak jak w poprzednich częściach, będzie ci potrzebna nie tylko zręczność, pomagająca w wykonywaniu wszystkich ewolucji podczas walki, ale w większym stopniu spryt i zdolność bezszelestnego skradania się. Sztuka walki Ninja nie polegała bowiem na stylu „huzia na Józia", ale na subtelnym omijaniu zasadzek i niewidzialnym docieraniu do celu. Jest to tym ważniejsze, że kontynuacja przeboju jest NAPRAWDĘ trudna i musisz dobrze przygotować się do KAŻDEGO zadania (i uzbroić w cierpliwość, bo na pewno do walk z niektórymi natrętami będziesz podchodził kilkanaście razy). Teraz jest przecież więcej przeciwników i zdają się oni być znacznie lepiej wyszkoleni. Pamiętaj więc, że skoro masz linę z hakiem i rurkę do oddychania, kiedy jesteś zanurzony, to postaraj się je dobrze wykorzystać. Zresztą możliwość pluskania się w wodzie (niestety, dosłownie) jest nowością średnio przydatną w TENCHU 2. Szkoda że wojownicy robią trochę zbyt dużo hałasu, wykorzystując tę opcję.

**A kiedy już dostaniesz się do przeciwnika, wystarczy jeden dobry cios i ofiara powinna równie bezszelestnie osunąć się na ziemię (no i prozaiczna wiadomość: ty wtedy dostaniesz punkty za doskonałe wykonanie roboty).** Teraz możesz też odciągnąć ciało, co dobrze wpłynie na twoją niewykrywalność, ale najpierw powinieneś je przeszukać (w końcu w tej grze nie liczą się tylko zatrute strzałki i każdy może nieść coś pożytecznego). Brzmi to może brutalnie i faktycznie twórcy TENCHU 2 wcale nie zamierzają udawać, że walka może być bezkrwawa. Dlatego też ta gra, nie tylko zresztą ze względu na brutalność, ale też na poruszane poważne tematy, jest przeznaczona dla dojrzałych odbiorców, a nie dla dzieci. Jeżeli więc skończyłeś 18 lat i masz ochotę na trochę dobrej rozrywki, to zostań Ninją!

# Zwariowany Czarodziej II
## Porwanie Harolda

**Jeżeli masz młodsze rodzeństwo albo bardzo lubisz kreskówki, to na pewno nie powinieneś przejść obojętnie obok ZWARIOWANEGO CZARODZIEJA 2**



Celem gry jest odszukanie Czarodzieja i ostateczne pokrzyżowanie jego planów. Ma on **bowiem zaopiekować się chłopcem, który został w domu z powodu wypadku na deskorolce.** Mama oczywiście poszła do pracy i nie wiedziała o tym, że Czarodziej ów postanowił wygrać konkurs magów na najdziwniejsze zwierzę. Eksperymentowanie na żywych zwierzakach nie jest, jak wiadomo, niczym godnym polecania. A najgorzej, że doświadczenia odbywają się głównie na ukochanym piesku złożonego niemocą chłopczyka.

Cała intryga rozgrywa się w parku otaczającym dom. Możesz grać Myszą lub Biedronką. **Szwendasz się po parku, wykonujesz zadania, na które trafisz, rozmawiasz ze spotkanymi zwierzakami. Przede wszystkim jednak tropisz Czarodzieja.** Czasem zauważasz, jak przemyka się wśród krzaków. Jeżeli szybko za nim podążysz, będziesz miał okazję zobaczyć jego eksperymenty, sam nie będąc widzianym. Siedzisz bowiem ukryty w zaroślach. Nieraz zdarzy ci się ratować ofiary czarodziejskich doświadczeń, przywracając im dawną postać przy użyciu zielonego, magicznego proszku. Ową miksturę możesz czasem znaleźć na swojej drodze i „zabrać" ją ze sobą. Do podstawowych lokacji w grze należą: domek, na tarasie którego siedzi chłopczyk (stąd startujesz), placyk wokół fontanny, piaskownica, szopa z narzędziami, rzeczka z mostkiem i drzewo do włażenia.

Gra pomyślana jest tak, aby mogło z niej korzystać prawie każde dziecko. I to nawet takie, które nie umie jeszcze czytać. Wszystko można bowiem załatwić jednym klawiszem myszy. Nie ma w grze ani jednego słowa pisanego, wszystko da się usłyszeć z głośnika. Wystarczy wiedzieć, że klawisz Escape powoduje zniknięcie gry, na której miejsce pojawia się „deska rozdzielcza". Tu też wszystko jest rysunkowe i mówione, łatwo się połapać: jak zapisać grę czy jak z niej wyjść. Dlatego też bez obawy będziesz mógł pokazać grę młodszej siostrze, nie ryzykując zniszczenia komputera.

**Głosy w polskiej wersji zostały podłożone przez dobrych aktorów, a czarodziej przemawia głosem samego Krzysztofa Kowalewskiego. Dodaje to grze specjalnego uroku.** Nie ma muzyki we właściwym tego słowa znaczeniu, ale dźwięki są bardzo sympatyczne.

Zabawka ma jednak swoje wady. Pole działania jest dość mocno ograniczone. Nawet dorosły człowiek musi nieco pogłówkować, zanim nauczy się operować bohaterem i zmieniać lokacje. Producenci gry deklarują, że jest to rozrywka edukacyjna. Można nie zgodzić się z tą opinią, gdy widzi się bohatera w trakcie konkursu na... siusianie do celu. Cóż... Czasem trudno też domyślić się, o co chodzi w kolejnym zadaniu.

Zaletą gry jest natomiast przyjemna grafika, której wszystkie elementy są wyraźne i duże, a kolory wesołe. **Jednym słowem miła rozrywka dla młodszego rodzeństwa.**



*Jeśli uda ci się dogonić Czarodzieja, możesz przy okazji obejrzeć niesamowite przedstawienie. Najprawdziwsze czary!*



*W grze możesz poruszać się jako Biedronka lub Myszka i wędrować po lokacjach. Do wyboru masz np. domek, piaskownicę i fontannę*



*Gdy mamy nie ma w domu, dzieją się dziwne rzeczy. Może pojawić się Czarodziej, który chce troszkę... pobawić się w genetyka!*




*Można tu obejrzeć trochę obrazków z gry i przeczytać np. którzy aktorzy podkładają głosy postaci*



PC | PSX | N64 | DC | PL

**Zwariowany Czarodziej II**
Gra Przygodowo-Edukacyjna

79 zł | Coda | 1 gracz

Min: Pentium 233, 32 MB, 8x CD-ROM
Zal: Pentium II 300, 64 MB, 16x CD-ROM

Grafika 4 | Dźwięk 5- | Frajda 3+

+ Dobre udźwiękowienie, ładna kolorystyka, prosta obsługa
− Niektóre zadania mało inteligentne i momentami nie za wiele tutaj edukacji

Gra przeznaczona przede wszystkim dla dzieci, pełna różnorodnych zadań, zaskakujących i zabawnych sytuacji

**4**

Tekst: Malwina Kalinowska

# Modem w kawałkach...

**Modem powoli staje się standardowym wyposażeniem każdego PC i mimo wysokich opłat za połączenia telefoniczne jest najbardziej popularną przepustką do Sieci**

### Wyjście telefoniczne

● Gniazdo to (zazwyczaj oznaczone Phone) służy do podłączenia aparatu telefonicznego. Ma ono zastosowanie w przypadku, kiedy podłączysz komputer do jedynego gniazda telefonicznego w domu i pojawia się wtedy problem, gdzie podłączyć telefon, bo przecież od czasu do czasu trzeba też zadzwonić. W takiej sytuacji kabel od telefonu umieszcza się w drugim gnieździe i problem rozwiązany. Modem jest całkowicie przelotowy, dlatego korzystanie z telefonu jest możliwe zawsze, gdy nie łączysz się z Internetem, zarówno gdy komputer pracuje, jak i po jego wyłączeniu.

### Wejście telefoniczne

● Do gniazda Line wtyka się przewód łączący modem z linią telefoniczną. Zazwyczaj obydwie końcówki kabla zakończone są takimi samymi wtyczkami (tzw. amerykańskimi), używanymi we wszystkich nowych telefonach. Jeśli twoje gniazdko posiada dużą wtyczkę (starego typu) z 5 bolcami, konieczny będzie zakup stosownej przejściówki.

### Układ sterujący pracą modemu

● Podobnie jak kartą sieciową, tak i modemem steruje specjalny chip. Najbardziej znani producenci chipsetów dla modemów to firmy Rockwell, Motorola, Texas Instruments, Zyxel i Lucent Technologies. Większość modemów znanych producentów zazwyczaj wykorzystuje układy tych samych firm, przez co ich urządzenia oferują praktycznie identyczne możliwości.

### Wejście i wyjście audio

● Podobnie jak karta dźwiękowa, modem posiada dwa gniazda Mini Jack służące do podłączania zewnętrznych głośników (lub słuchawek), zastępujących głośnik wewnętrzny i mikrofon. Przydadzą się każdemu, kto chce używać modemu jako telefonu głośnomówiącego.

### Głośniczek

● Pełni rolę podobną do standardowego PC Speakera. Jest maleńkim głośnikiem generującym dźwięki informujące o pracy modemu. Zazwyczaj wykorzystuje się go w zestawach nieposiadających karty dźwiękowej. Większość modemów ma specjalne zworki pozwalające na wyłączenie głośniczka w przypadku używania zewnętrznych kolumn.

### Złącze PCI

● Podobnie jak większość współczesnych kart rozszerzeń, modem instaluje się w gnieździe PCI, co umożliwia stosunkowo wydajną pracę. Na rynku wtórnym nadal dostępne są starsze wersje pracujące na szynie ISA. Są one jednak już przestarzałe i praktycznie większość producentów dosyć dawno temu wycofała się z ich produkcji. Dlatego kupując modem, lepiej zdecydować się na nowsze (i szybsze) złącze.

## Sztuczki i kruczki

● **Jak podłączyć dźwięk z modemu do karty dźwiękowej?**

Jeśli nie chcesz wykorzystywać wewnętrznego bzyczka ani kupować dodatkowych głośników, możesz wyprowadzić odgłosy modemu poprzez kartę dźwiękową. Najprościej jest to zrobić przez zewnętrzne gniazdo audio modemu. W tym celu wystarczy połączyć wyjście głośnikowe z wejściem Line In karty dźwiękowej. Od tego momentu wszystkie dźwięki generowane przez modem zostaną zmiksowane z dźwiękami tworzonymi przez kartę dźwiękową i popłyną z głośników podłączonych do jej wyjścia. Niestety, nie wszystkie modemy posiadają zewnętrzne wyjście audio. Część modemów umożliwia podłączenie głosu do karty dźwiękowej poprzez wewnętrzne gniazdo, bez potrzeby blokowania zewnętrznego złącza Line In. Jeśli karta posiada specjalne gniazdo dedykowane modemowi (zazwyczaj identyczne, jak to służące do podłączenia dźwięku z CD-ROM-u), łączy się go z nią kablem dźwiękowym. W przypadku, jeśli karta dźwiękowa posiada tylko jedno wejście (przeznaczone dla CD-ROM-u), konieczne jest podłączenie cedeka do modemu, a następnie wyprowadzenie obydwu sygnałów jednym kablem do złącza na karcie dźwiękowej.



# Modemowanie

## czyli komputerowcy wszystkich krajów łączcie się

**Modem jest dla twojego komputera oknem na świat pozwalającym mu łączyć się z milionami komputerów na całym świecie. Do czasu rozpowszechnienia (obniżenia cen) SDI lub konkurencyjnych usług (łącza radiowe, sieci telewizji kablowych) oferujących stałe łącze będzie on podstawowym „łącznikiem" z Internetem**




**CLICK! AKCJA!** W konkursie CLICKA! i firmy MULTIMEDIA VISION możecie wygrać modem Pentagram Predator! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 15 X 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Do jakiego portu podłącza się modem Predator?

Podstawowym „językiem" wykorzystywanym przez komputery jest kod binarny, w którym każda wartość, słowo, obraz czy skomplikowana gra lub program przedstawione są jako ciąg kombinacji dwóch stanów logicznych: 0 i 1. W takiej postaci wszystkie dane komputerowe zapisywane są na dyskach twardych czy dyskietkach. Zupełnie inaczej wygląda sytuacja przy próbie przesłania cyfrowych danych przez zwyczajną linię telefoniczną. Pracuje ona bowiem w trybie analogowym, w którym przesyła się wszystkie sygnały. Dlatego pojawia się potrzeba użycia specjalnego urządzenia mogącego przekształcić sygnał cyfrowy na analogowy (MOdulacja), a następnie przywrócić mu pierwotną postać tak, aby był ponownie zrozumiały dla komputera (DEModulacja). Taką funkcję pełni modem (jego nazwa powstała jako zestawienie pierwszych liter wyrazów modulacja i demodulacja).

Modemy są produkowane w dwóch podstawowych wersjach różniących się od siebie przede wszystkim wyglądem i sposobem podłączenia do komputera. Modele wewnętrzne wyglądają bardzo podobnie do innych kart rozszerzeń takich jak karty dźwiękowe czy sieciowe. Praktycznie wszystkie nowe modele porozumiewają się z komputerem poprzez slot PCI, który znajduje się na płytach głównych większości w miarę nowoczesnych pecetów. Modele zewnętrzne umieszczone są w obudowie której kształt, wielkość i kolor zależne są jedynie od fantazji producentów, z przodu obudowy zazwyczaj umieszczony jest szereg diod informujących o stanie lub trybie pracy modemu. Podstawowym złączem służącym do podłączania zewnętrznych modemów jest port szeregowy (com), choć coraz więcej modeli wykorzystuje popularniejsze i nowocześniejsze złącze USB.

Praktycznie wszystkie współczesne modemy potrafią odbierać dane z prędkością 56000 bps (bits per second – czyli bitów na sekundę). Starsze modele oferują prędkość przesyłu danych 33600 bps (obecnie standardową wartością dla faksu jest 14400 bps). Przy zakupie modemu warto zwrócić uwagę na oznaczenia na pudełku. Tańsze modemy z symbolem HSP wykorzystują do wykonywania sporej części zadań procesor główny komputera, modele HCF posiadają procesor sygnału cyfrowego (DSP) i nie obciążają dodatkowo procesora.

### AMR ułatwia życie

Stosunkowo niedawno na płytach głównych pojawiło się nowe gniazdo przypominające zmniejszoną szynę PCI. Otrzymało ono nazwę AMR, czyli Audio-Modem Riser. Jest to bardzo proste gniazdo rozszerzeń umożliwiające montaż wejść i wyjść karty muzycznej lub modemu. Sama karta AMR zajmuje się bowiem jedynie przyjmowaniem i przekazywaniem sygnałów zewnętrznych, resztę „pracy" potrzebnej do obsługi dźwięku czy połączenia telefonicznego powierza się głównemu procesorowi. W założeniach miało to (podobnie jak wmontowanie karty graficznej w chipset) umożliwić budowę tanich i funkcjonalnych zestawów wyposażonych we wszystkie niezbędne akcesoria. Powoduje to jednak spadek wydajności głównego procesora, który dodatkowo musi zajmować się funkcjami karty muzycznej czy modemu. Dlatego, mimo obecności złącza AMR na wielu nowych płytach głównych, jest ono nadal rzadko wykorzystywane. Dodatkową przyczyną takiej sytuacji jest niewielka oferta modemów AMR (i właściwie brak kart muzycznych w tym standardzie) oraz ich cena (ok. 90 zł) niewiele różniąca się od „zwyczajnych", w mniejszym stopniu angażujących procesor modeli.

### Po co mi ten modem?

Każdy użytkownik komputera przed zakupem nowej „zabawki" dokładnie zastanawia się, do czego będzie mógł ją wykorzystywać. Dlatego także i producenci




**Większość modeli modemów wewnętrznych to bardzo proste urządzenia, dlatego często przesyłanie danych obciąża też procesor komputera**







*Nowoczesne modemy mogą nawet pracować bez włączonego komputera, zapisując otrzymane faksy oraz wiadomości głosowe w swojej pamięci!*




*Pod adresem tucows.icm.edu.pl znajdziesz kilka interesujących dla twojego modemu programów faksujących*

modemów prześcigają się w uzupełnianiu swoich modeli w coraz ciekawsze funkcje. Współczesne modemy mają więc wiele różnych zastosowań.

**Przesyłanie danych** – najstarsze i najbardziej oczywiste zastosowanie nowego nabytku. Wykręcając numer znajomego, który także posiada modem, możesz przesłać mu dane poprzez zwyczajną linię telefoniczną.

**Internet** – jest zazwyczaj głównym powodem, dla którego kupuje się modem. Ogrom informacji zgromadzonych na stronach WWW, superszybka i tania poczta elektroniczna oraz wiele innych, coraz to nowszych zastosowań, zwiększają populację internautów.

**Telefon** – praktycznie każdy nowoczesny modem może służyć jako telefon, bardziej rozbudowane modele posiadają specjalne złącza umożliwiające podłączenie głośników i mikrofonu, taki zestaw doskonale imituje aparat głośnomówiący. Bardzo ciekawą opcją jest także prowadzenie rozmów telefonicznych poprzez Internet, znacznie zmniejszające rachunki telefoniczne (szczególnie przy rozmowach międzynarodowych).

**Automatyczna sekretarka** – spora część współczesnych modemów potrafi automatycznie odbierać zwyczajne połączenia telefoniczne, oferując wszystkie zalety automatycznej sekretarki, włącznie z nagrywaniem wiadomości i odsłuchem bieżącego połączenia.

**Fax** – praktycznie wszystkie typy modemów są w stanie wysyłać i odbierać faksy, zarówno te wysyłane z innego komputera jak i z faksu wolnostojącego. Wprawdzie w warunkach domowych raczej nie korzysta się z tego urządzenia zbyt często, ale czasami nie zaszkodzi mieć je pod ręką.

## Wady

Podobnie jak wiele innych urządzeń, modem ma także swoje wady. Jeśli zamierzasz często korzystać z Internetu i ściągać stamtąd dosyć duże pliki, powinieneś rozejrzeć się za SDI lub inną podobną usługą. Przy połączeniu modemowym czas ściągania nawet względnie małego (kilka mega) pliku może wynieść dobre kilkadziesiąt minut. Drugą ważną wadą modemu są koszty. Wprawdzie jest on bardzo tani (najprostsze modele można nabyć za około 100 zł), jednak rachunki telefoniczne potrafią dobić każdego. Niecałe 3,60 zł za jedną godzinę w sieci wydaje się być niezbyt wygórowaną ceną, ale gdy spędzasz w necie tylko godzinkę dziennie (a przecież to tak mało...), twój miesięczny rachunek zwiększy się o... ponad 100 zł. Poważną wadą modemu jest także to, że korzystając z niego na czas połączenia z Siecią definitywnie zrywasz telefoniczny kontakt ze światem. O ile twoje rozmowy wychodzące mogą poczekać, aż ściągniesz nowy plik czy odbierzesz pocztę, to do dzwoniącego do ciebie będzie docierała jedynie informacja, że telefon jest zajęty. Bardzo często taki denerwujący stan potrafi trwać dobre kilkadziesiąt minut.

### INFO

### Nie tylko sam sprzęt

Aby w pełni wykorzystać możliwości modemu, potrzebne jest jeszcze specjalne oprogramowanie. O ile w przypadku korzystania z Internetu wystarczy standardowo dodawana do Windows przeglądarka WWW, to – aby użyć modemu jako faksu albo automatycznej sekretarki – potrzebujesz dodatkowych programów. Całe szczęście, większość producentów dodaje do sprzętu nie tylko sterowniki, ale też niezbędne programy (czasami w wersji testowej). Poza tym, zawsze możesz przeszukać archiwa oprogramowania w Sieci – jest tam cała masa dobroci, a spora część programów dostępna jest całkowicie za darmo! Dobrym miejscem do rozpoczęcia poszukiwań jest tucows.icm.edu.pl.

Mając już dostęp do Sieci, warto też co jakiś czas zajrzeć na strony producenta sprzętu w celu aktualizacji sterowników oraz (w wypadku niektórych modeli) pobrania nowego oprogramowania modemu (tzw. firmware).




*Coraz popularniejsze stają się także modemy zewnętrzne korzystające ze złącz USB. Np. prezentowanego obok Predatora można podłączać zarówno do PC, jak i Mac'a*




*Call Center jest jednym z najbardziej rozbudowanych programów do obsługi modemu. Do tego możesz korzystać z niego za darmo!*

Tekst: Krzysztof Adamczyk, zdjęcia: MultiMedia Vision, California Computer, Megabajt

# ERGONOMIA NA CO DZIEŃ



**Bolą cię nadgarstki, szczypią oczy i drętwieją plecy? Na pewno zbyt długo siedzisz przed komputerem. Nie martw się, na podobne dolegliwości uskarża się prawie każdy jego użytkownik. Pomożemy ci uporać się z tym problemem**

Dziś komputer jest nieodzownym narzędziem pracy, a miłośnikom gier dostarcza niekończącej się rozrywki. Taka sytuacja ma jednak pewne wady. Badania dowodzą, że 70% ludzi spędza większość czasu w pozycji siedzącej. Brak ruchu powoduje, że po jakimś czasie człowiek odczuwa zmęczenie psychiczne i fizyczne. Gdy ty bawisz się w najlepsze kolejną strategią czy przygodówką, twój kręgosłup woła o pomoc, a oczy coraz bardziej przypominają czerwone placki. Narażasz się do tego na promieniowanie z monitora, którego dawka połączona z kilkugodzinnym siedzeniem w jednej pozycji może wywołać bóle mięśni pleców i zawroty głowy. Co możesz zrobić w tej sytuacji? Oczywiście najprościej byłoby wyrzucić komputer przez okno, ale są też nowocześniejsze rozwiązania. Należy w taki sposób uporządkować i zorganizować sobie miejsce przy komputerze, aby zminimalizować uboczne efekty wgapiania się bez ruchu w ekran monitora.

## Ergonomia, co to takiego?

To urocze słowo oznacza nic innnego, jak przemyślane i zorganizowane z dbałością o twoje zdrowie stanowisko pracy, w którym zestaw komputerowy będzie pomagał wydajnie i z przyjemnością wykonywać powierzone ci zadania. Wtedy będziesz mógł jak najdłużej cieszyć się obcowaniem z komputerem. Bo inaczej nawet podczas roztrzaskiwania kolejnej misji w DIABLO będziesz musiał robić sobie coraz częstsze przerwy. A tego chyba nie chcesz?

## Biurko

Jest jednym ze składników zapewniających komfort pracy czy zabawy z komputerem. Jego konstrukcja musi umożliwiać dogodne ustawienie wszystkich części urządzenia. Siedząc przy komputerze, powinieneś swobodnie przybrać tzw. „pozycję trzech kątów prostych" (nie chodzi o skomplikowane ćwiczenie gimnastyczne, w którym trzeba założyć nogę za głowę). Gdy postawisz stopy na podłodze, jeden z kątów powinny tworzyć kolana, drugi uda z tułowiem, a trzeci ramię z przedramieniem (spójrz na rysunek). Biurko nie może być za niskie, abyś swobodnie trzymał pod nim nogi. Klawiatura powinna być oddalona od krawędzi stołu nie mniej niż o10 cm. Pod stołem dobrze mieć specjalną półeczkę na klawiaturę. Dzięki temu nie będziesz wyginał nienaturalnie palców i nadgarstków, sięgając do blatu.



*Siedząc, na byle czym i byle jak przy komputerze katujesz swój kręgosłup! Postępując w taki sposób przez dłuższy czas, w przyszłości możesz stać się pacjentem lekarza – ortopedy*



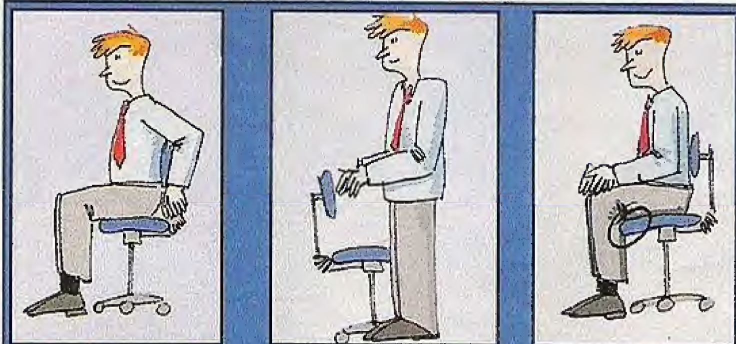
*Kuchenny taboret przy komputerowym biurku to gwarantowany ból pleców*

## Krzesło

Najlepsze są tzw. krzesła biurowe (pytaj o nie w specjalistycznych sklepach z takim sprzętem), wyposażone w miękkie, wygodne i dopasowane do sylwetki siedzisko oraz stabilną podstawę, co najmniej pięciopodporową z kółkami. Nieprofesjonalne taborety i fotele są twarde oraz pozbawione jakiejkolwiek regulacji. Dobre krzesło powinno posiadać wiele mechanizmów umożliwiających obrót o 360 stopni, regulację wysokości i stopnia nachylenia oparcia (jeśli nie przerażają cię szczegóły techniczne – idealny zakres regulacji wynosi 5 stopni do przodu i 30 stopni do tyłu) oraz wygodne ustawienie podłokietników (muszą być tak skonstruowane, byś mógł je sam wyregulować, siedząc na krześle). Krzesło powinno mieć rolki ułatwiające dynamiczne poruszanie się przy biurku. Optymalne siedzisko to takie, które zostało dostosowane do długości i rodzaju wykonywanych przez ciebie zajęć. Powinno być również dostosowane do twoich rozmiarów. Wyreguluj głębokość krzesła, by jego krawędź nie wrzynała ci się w nogi: dzięki temu zlikwidujesz ucisk w okolicy podkolanowej i zapewnisz sobie właściwe krążenie krwi. Opierając przedramiona na miękkich podłokietnikach, odciążysz mięśnie szyi, ramion i rozluźnisz mięśnie pleców. Prawda, że lepiej?

## Oświetlenie

Przede wszystkim musi być dostatecznie jasne, abyś nie wysilał wzroku. Nie może też być zbyt rażące, bo wtedy rozboli cię głowa od mrużenia oczu. Najlepsze jest światło naturalne, padające z boku na ekran komputera. Jeżeli korzystasz ze światła sztucznego, zadbaj, by nie odbijało się w monitorze. Ekran powinien być ustawiony poprzecznie do



*Jeśli już masz właściwe krzesło, musisz jeszcze je odpowiednio ustawić, tak, abyś mógł wygodnie pracować. Pamiętaj np. aby kąt ugięcia nóg w kolanach był zbliżony do 90°*




*Lekarze wyliczyli dokładnie, jaka powinna być idealna postawa podczas pracy na komputerze*

okien zaopatrzonych w żaluzje lub zasłony, które ułatwią pracę w słoneczny dzień.

## Monitor

Jego właściwe umieszczenie to połowa sukcesu. Musi być na takiej wysokości, byś nie zadzierał głowy i niepotrzebnie nie napinał mięśni karku. Ekran powinien stać na wprost ciebie, w odległości co najmniej 40cm, ale nie dalej niż 75cm od twojej twarzy. Pasek menu na ekranie komputera nie powinien znajdować się powyżej oczu pracującego. Monitor nie może migać, znaki muszę być czytelne i wyraźne. Jeśli dużo czytasz na ekranie, ustaw sobie większą czcionkę. Powinieneś także wyposażyć go w specjalny filtr zmniejszający promieniowanie. Raz w tygodniu czyść ekran specjalną ściereczką i płynem elektrostatycznym. Co godzinę rób sobie 5-minutową przerwę w pracy. Wstań od komputera, poprzeciągaj się, pospaceruj i przewietrz pokój. Te czynności są tak samo ważne, jak dobrze ustawiony sprzęt! Równie dobroczynne działanie dla twoich oczu ma... przyglądanie się zieleni, która relaksuje np. domowym roślinkom.

## Klawiatura

Osoby dużo piszące są narażone na drętwienie nadgarstków, dlatego powinieneś pisać na klawiaturze wszystkimi palcami i nie męczyć rąk. Klawiatura powinna być nieco pochylona i wyposażona w podstawkę, na której można swobodnie oprzeć nadgarstki. Czy wiesz, że idealna odległość środkowego paska klawiszy (ten z A,S itd.) od blatu stołu nie może być większa niż 30 mm? Zasady ergonomii określają wszystkie parametry bardzo precyzyjnie! Klawiatura powinna być matowa, a napisy na klawiszach ciemne, wyraźne i czytelne. Pamiętaj, że to ty będziesz na niej pisać, więc sprawdź ją w sklepie przed zakupem.

Na koniec warto jeszcze wspomnieć o myszce, bo tym narzędziem posługujesz się najczęściej. Dobrze wytresowany gryzoń to podstawa. Minęły już czasy topornych, niewygodnych zwierzątek, które ciężko przesuwają się po blacie lub same wymykały się z ręki. Dzisiaj projektanci prześcigają się w wymyślaniu zwariowanych kształtów, kolorów i usprawnień. Niezależnie od tego, czy zdecydujesz się na standardową myszkę czy też może trackballa, musisz pamiętać, żeby zawsze sprawdzić, jak urządzenie leży w twojej dłoni. Czy dobrze do niej pasuje, czy jest poręczne i lekkie, czy z łatwością możesz dosięgnąć wszystkich klawiszy, suwaków i przełączników. Inaczej nie zaprzyjaźnisz się z komputerowym gryzoniem.

*Regularne przerwy co godzinę i trochę ruchu pomogą ci zachować dobrą kondycję i samopoczucie*

Teraz, kiedy zasady ergonomii nie mają dla ciebie żadnych tajemnic, możesz zacząć przemeblowywać pokój w poszukiwaniu najlepszych rozwiązań. Pamiętaj jednak, aby bez zgody rodziców nie wyburzać ścian i nie zamurować drzwi wejściowych. Mogą ci się jeszcze przydać.

## Nie bądź skneră!

Czasami warto zainwestować w odpowiednie krzesło czy biurko po to, aby potem bez bólu rozkoszować się ulubionymi grami. Planując miejsce na komputer, można wybrać jedno z dwóch rozwiązań: zakup biurka komputerowego lub wyposażenie zwykłego biurka w ramię na monitor. Biurko komputerowe zajmuje cenne miejsce w pokoju, oferuje za to koncepcję „wszystko w jednym". Istnieje szansa, że dobrze zaprojektowane, z odpowiednią ilością półek i schowków, pomieści nawet duży zestaw składający się z kilku elementów i niezliczonej ilości ulubionych gier. Takie biurka są zazwyczaj wąskie i mobilne, więc bez problemu sięgniesz po każdą potrzebną ci rzecz. Z kolei dzięki wysięgnikowi na monitor, zwanemu popularnie ramieniem, zaoszczędzisz sporo miejsca na zwykłym stole.

## Co za dużo, to niezdrowo

Pamiętaj, że masz tylko jedno zdrowie na całe życie, a długie siedzenie przed komputerem, choć takie przyjemne, nie przyczynia się do jego poprawy. Staraj się stosować do kilku zasad, które ograniczą szkodliwe działanie komputera.

1. Nie spędzaj przed monitorem całych dni – umów się z kolegami na piłkę, do kina, czy zabierz swoją dziewczynę do ZOO.

2. Rób przerwy, by dać odpocząć oczom.

3. W przerwie wykonaj kilka ćwiczeń, które odprężą twoje mięśnie. Zrób kilka skłonów i przysiadów, poprzeciągaj się i głęboko pooddychaj. Pospaceruj.

4. Pamiętaj, aby często wietrzyć pokój, w którym pracuje twój komputer.

### TiPSY

### Kupujemy sprzęt

Nawet najwygodniejsze krzesło i idealne ustawienie monitora nic nie pomogą, jeśli twój sprzęt nie spełnia określonych wymagań technicznych. Kiepskiej klasy, niemarkowy monitor albo przestarzała karta graficzna nie będą umiały wyświetlać obrazu z odpowiednią rozdzielczością i częstotliwością odświeżania (najlepiej powyżej 75 Hz). Nie obejdzie się wtedy bez wymiany sprzętu. Idąc na zakupy, pamiętaj, że więcej pożytku przyniesie ci np. kupno wysokiej klasy monitora 17-calowego niż byle jakiego 19. Podobnie będzie z kartą graficzną – nie musi mieć zaraz aż 64MB RAM, ważniejsze są parametry mówiące o odświeżaniu ekranu!

Jeśli chcesz pracować naprawdę komfortowo, możesz rozejrzeć się za specjalną, ergonomiczną klawiaturą (mniej męczy nadgarstki) lub myszką o opływowych kształtach.

*Tekst: Rafał „Gizmo" Dziduch; rysunki pochodzą z materiałów promocyjnych firmy NOWY STYL, producenta krzeseł ergonomicznych*

# ALIENS W INTERNECIE

**Saga o Obcych, składająca się obecnie z czterech filmów („Obcy– Ósmy pasażer Nostromo", „Obcy – decydujące starcie", „Obcy 3", oraz „Obcy – Przebudzenie") to fenomen, który można porównać z Gwiezdnymi Wojnami. Nikt nie przypuszczał, że film Ridleya Scotta i jego kontynuacja w reżyserii Jamesa Camerona zdobędą tylu fanów i rozpocznie się alienomania**

O ile w Gwiezdnych Wojnach fani mają dziesiątki postaci swoich idoli, to w sadze o Obcych liczy się przede wszystkim tytułowy „bohater", Potwór stworzony przez szwajcarskiego grafika R.H.Gigera. Nic więc dziwnego że to głównie jemu są poświęcone internetowe strony fanów. Wędrówkę po Obcej Sieci najlepiej zacząć od źródeł oficjalnych, czyli strony **www.alienresurrection.com**. Jak można zauważyć, jest to witryna stworzona przy okazji kręcenia filmu "Obcy – Przebudzenie" (Alien – Resurrection). Jednak strona ta nie dotyczy tylko ostatniego obrazu z sagi. Są tu zgromadzone informacje z wszystkich filmów. Można obejrzeć zdjęcia, znaleźć wiadomości o twórcach filmów i aktorach. Można także sprawdzić swoje wiadomości o Obcym w teście, a nawet pograć w sieciową grę zręcznościową, która nawiązuje do wydarzeń pokazanych w czwartej części „przygód" Obcych i pani Riplay. Trzeba przyznać, że cała koncepcja strony jest bardzo pomysłowa. Otóż żeby na nią wejść, należy zalogować się jako członek personelu statku kosmicznego U.S.S. Auriga. Następnie krótka sekwencja pokazuje, jak zostajesz zainfekowany przez Obcego – twarzołapa. Dalej już wszystko jest normalnie – możesz zwiedzać do woli. Jest tylko jedno „ale". Z boku ekranu pokazany jest rozwijający się zarodek Obcego. W momencie, w którym osiągnie dojrzałość, rozerwie twoją klatkę piersiową, by wydostać się na zewnątrz. I cóż, koniec zwiedzania.




www.alienressurection.com

Oczywiście stron o Obcych jest bardzo wiele i ciężko oddzielić ziarno od plew. Wiele witryn to po prostu strony amatorów, którzy chcą tylko zaznaczyć, że są fanami filmu i opublikować kilka zdjęć. Stałym elementem na tych stronach jest biologia Obcych, czyli artykuły opisujące ich tryb życia: od jaja, poprzez twarzołapa i ludzkiego żywiciela, do larwy (chestbuster) i w końcu dorosłego osobnika. A wszystko to oczywiście ilustrowane kadrami z wszystkich części sagi.



Jednak w tym gąszczu można znaleźć kilka naprawdę ciekawych miejsc. Jedno z nich to przykład Alien Legend (http://daw.avpnews.com). wykonana bardzo profesjonalnie strona, na której można znaleźć posegregowane informacje o filmach i Ob-




http://daw.avpnews.com

cych. Każda część sagi została opisana pod względem opowiedzianej historii, listy płac i otrzymanych nagród. Można tu także znaleźć informacje o postaciach, pojazdach i wyposażeniu bohaterów filmów. Oprócz tego wymieniono wszystkie sceny wycięte (te, które nie znalazły się w wersjach, które powędrowały do kin), a także wypunktowane błędy (na przykład technik statku Nostromo w jednej scenie pali jednego papierosa, a już za chwilę ma w ustach innego itp).

Inną kategorię stanowią filmy montowane przez fanów. Przykładem może być krótkie dzieło o nazwie Horror. Jest to ni mniej, ni więcej, tylko mix wszystkich najstraszniejszych scen z czterech filmów o Obcych. Miłośnicy Colonial Marines znajdą tu także coś dla siebie. Ofortuna to film zrobiony na wzór teledysków, przedstawiający żołnierzy Piechoty Kolonialnej w akcji. A wszystko to w rytm znanego utworu Carla Orffa „Carmina Burana".

Na tej stronie zawarto także informacje (a raczej przypuszczenia) o Obcym 5, który podobno ma się pojawić. Jakby tego było mało, ciekawscy miłośnicy mogą jeszcze znaleźć opisy organizacji pokazanych w filmach takich jak, Korpus Piechoty Kolonialnej, czy Korporacja Weyland – Yutani. Takich smaczków jest tu dużo więcej, nie sposób opisać wszystkich , to trzeba po prostu zobaczyć.



Innymi ciekawymi stronami o Obcych są **www.xenomorph.org**, **www.avsp.nt/ac/**, **www.aliensfanclub.co.uk**, **avsp.net**, czyli strony poświęcone grze komputerowej ALIENS VERSUS PREDATOR, żeby wymienić tylko kilka. Miłośnicy gier fabularnych mogą zaspokoić swój głód wiedzy o uniwersum Obcych na stronie **http://www.mecha.com/~slpstrm/AlienRPG-Contents.htm.** Jest tam zaprezentowany system o nazwie ALIEN FUSION, czyli rozwinięcie idei prezentowanych w ALIENS ADENTURE GAME, uwzględniające także wydarzenia pokazane w komiksach z serii ALIENS i ALIENS VERSUS PREDATOR.

Odrębną kategorię stanowią strony poświęcone uniwersum Obcych, a dotyczące przede wszystkim jednego aspektu filmów, a dokładnie USCM, czyli United States Colonial Marines. Tak to właśnie Korpus Piechoty Międzyplanetarnej, której żołnierze towarzyszyli Riplay w filmie "Obcy – Decydujące starcie". Ich wizerunek, broń, pojazdy i opancerzenie było pokazane tak sugestywnie, że sami marines zgromadzili tysiące wiernych fanów na całym świecie. Wśród stron poświęconych kosmicznym wojakom najlepsza jest: **www.uscmc.net.** Można tu znaleźć informacje o Korpusie, treningu i sprzęcie Colonial Marines. Jest także „mud", czyli sieciowe RPG, w którym gracze wcielają się w role żołnierzy wysłanych do walki z Obcymi.

Na zakończenie, dla prawdziwych miłośników Obcych, jeszcze dwa adresy **www.giger.com**, oraz **www.hrgiger.com**. Te z kolei dotyczą twórczości R.H. Gigera. Można tu obejrzeć niektóre z jego prac, obrazów, szkiców i makiet tworzonych do filmów.

I to by było na tyle. Oczywiście stron o Obcych jest DUŻO więcej i ciągle ich przybywa. Zwiedzającego czeka jeszcze jedna miła niespodzianka. Otóż ich twórcy dogadali się ze sobą i utworzyli Alien Ring. Polega to na tym, że na każdej stronie jest link do następnej. Na tej z kolei do jeszcze innej, i tak w koło. A mama mówiła, że nie ma potworów.

www.giger.com

www.xenomorph.org

www.avpnews.com

www.uscmc.net

www.mecha.com

*Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz Zdjęcia: Imperial*

# Gwiazdy na chatach

**Rozwój Internetu znacznie ułatwił kontakt ze znanymi osobami, np. piosenkarzami czy politykami. Kiedyś zamienienie kilku słów z Madonną lub Billem Clintonem graniczyło z cudem. Teraz wystarczy dowiedzieć się, kiedy będą brali udział w chacie i możesz pogawędzić z nimi nawet godzinę**

**Anka:** Nie wiem, czy chinskie zarcie to dobry pomysl. Ale mozemy sie spotkac w pizzerii

**Mango:** Ale krecisz, powiedz wprost, ze nie lubisz jesc zabich lapek!

**Anka:** Zaby nie maja lapek...

**Piter:** To moze skoczymy na jakis film? Maxx mowil, ze graja jakas fajna komedie?

**Mango:** E tam, lepiej juz na Mission Impossible...

**Anka:** A ja to juz sie nie licze?

O chatach pisaliśmy już kilkakrotnie, ostatnio w numerze 18 naszego pisma oraz w dodatku CLICK W SIECI, jednak nadal bardzo wiele osób prosi nas o ponowne poruszenie tego tematu. Tym razem więc postaramy się napisać o sieciowych pogaduszkach z innej strony.

Aby móc korzystać z dobrodziejstw rozmów przy pomocy chata, wystarczy posiadać przeglądarkę internetową obsługującą najnowsze standardy, np. Microsoft Internet Explorer 5.0 lub Netscape Navigator 4.75.

Ponieważ działanie chatów, w przeciwieństwie do IRC, nie podlega pewnym ograniczeniom, autorzy stron z pogawędkami mogą pozwolić sobie na wprowadzanie swoich własnych rozwiązań podczas tworzenia czatu.

Z tego właśnie powodu administratorzy chatów mają większą kontrolę nad tym, kto z kim i o czym rozmawia. Dzięki temu powstały moderowane chaty. Rozwiązanie takie polega na tym, że każde słowo wpisane przez użytkownika przed pokazaniem na ogólnym forum musi zostać zatwierdzone przez moderatora (administratora). Pozwoliło to wyeliminować wulgaryzmy oraz inne niestosowne wypowiedzi z internetowej dyskusji.

Chaty moderowane umożliwiły nowy rodzaj pogawędki – internetowe forum ze znanymi osobistościami świata polityki, filmu i muzyki, gdzie każdy korzystający z chata może zadać pytanie swojemu muzycznemu idolowi, gwieździe telewizyjnej lub przedyskutować program wyborczy z kandydatem na prezydenta.

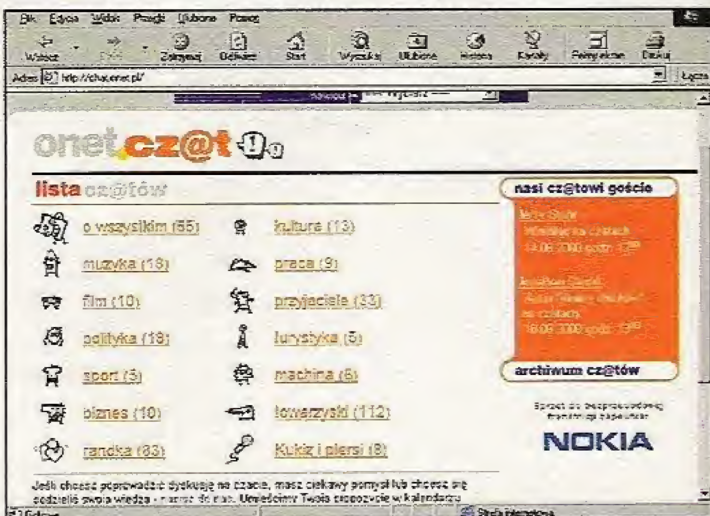
Ten specyficzny rodzaj chata został z powodzeniem zaadaptowany także do promowania nowych portali internetowych na całym świecie. Obecnie najbardziej rozbudowanym i popularnym chatem oferującym spotkania ze znanymi Polakami jest stworzony w ramach portalu internetowego „Chat Wirtualnej Polski" (http://czat.wp.pl/). Jego użytkownicy mogli porozmawiać z takimi sławami jak Hubert Urbański, Tadeusz Drozda, Anja Orthodox, Lech Wałęsa czy Wojciech Mann. Jeśli chciałbyś przeczytać zapis poprzednich wywiadów, nic nie stoi na przeszkodzie, gdyż serwis oferuje ich archiwum.




*Chat Wirtualnej Polski to jeden z najpopularniejszych polskich chatów. Atrakcją są tutaj spotkania ze znanymi osobami, np. z Norbim*

Sama witryna została przygotowana w podobnym stylu jak cały portal, przez co prezentuje się naprawdę ładnie. Obsługa nie powinna sprawić kłopotów nawet początkującym użytkownikom.

Innym polskim portalem internetowym, dającym możliwość internetowej pogawędki, jest portal Onetu – **http://www.czat.onet.pl.** Oferuje on wiele podzielonych tematycznie pokoi, między innymi „muzykę", „sport", „politykę" oraz osobisty chat Pawła Kukiza, z którym można spotkać się prawie każdego wieczora i porozmawiać na dowolne tematy – **http://kukiz.onet.pl/.** Strona artysty została wykonana w technice flash (potrzebny będzie plugin do zainstalowania w przeglądarce, można go pobrać ze strony: **http://www.macromedia.com/software/flash/**), przez co prezentuje się naprawdę świetnie. Zawiera ona wiele elementów animowanych oraz interaktywnych, co na pewno uprzyjemni oglądanie. Oprócz tego zawarto




*Czat Onetu zażarcie rywalizuje o palmę pierwszeństwa – tutaj również spotkasz znane osobistości i pogawędzisz z Pawłem Kukizem*




*Paweł Kukiz jest obecny na swoim chacie prawie każdego wieczora i można z nim porozmawiać na każdy temat*




*Na chat.isp.pl nie spotkasz żadnych znanych osób, ale za to jest na nim duży ruch i można poznać tutaj wielu ciekawych ludzi*

na niej spory zestaw zdjęć oraz informacji na temat zespołu „Piersi". Jeśli dysponujesz połączeniem modemowym, ta strona może sprawić ci troszkę kłopotu przy oczekiwaniu na załadowanie ze względu na swoją szatę graficzną, ale warto poczekać.

Serwis, oprócz stałej witryny Pawła Kukiza, oferuje też chaty z innymi, sławnymi ludźmi. Do tej pory serwis Onetu odwiedziły, między innymi takie osobistości jak Leszek Balcerowicz, Grzegorz Turnau, Bogusław Linda, Andrzej Wajda, William Wharton oraz zespoły Myslovitz, Mafia, De Mono. Przyszłymi gośćmi Onetu będą Jerzy Stuhr oraz Jonathan Carroll.

Kolejnym godnym polecenia chatem jest „Big Mouth" umieszczony na serwerze **http://chat.isp.pl**. Jest to kawiarenka przeznaczona do użytku prywatnych osób, dlatego nie zobaczysz tam żadnych sławnych osobistości. W takim razie czy warto ją odwiedzić? Na pewno – serwis został wykonany bardzo profesjonalnie, grafika jest przyjemna oraz przejrzysta, a co najważniejsze, bywa na nim naprawdę dużo ludzi, czasami nawet ponad 40 osób. Jego obsługa jest bardzo prosta i nie powinna sprawić kłopotów.

Obecnie bardzo popularne jest zakładanie przez użytkowników własnych chatów, a to dzięki takim usługom jak polchat – **http://www.polchat.pl**), które oferują każdemu chętnemu możliwość darmowego założenia własnego pokoju do rozmów oraz umieszczenie odpowiedniego skryptu na własnej stronie www.

Wielu użytkowników skorzystało z tej oferty, tworząc własne chaty tematyczne w celu urozmaicenia własnych serwisów www oraz dania możliwości podzielenia się doświadczeniami i opiniami związanymi z odwiedzaną stroną www. Dzięki temu w polskim internecie aż zaroiło się od przeróżnych chatów na wiele tematów, począwszy od budowy okrętów do sklejania, a skończywszy na polityce.

Niestety, bardzo często okazuje się, że prywatne chaty świecą pustkami. Warto jednak zaglądać tam o różnych godzinach, może się wtedy okazać, że o ściśle określonej porze z pozoru pusty chat tętni życiem.

Jednym z bardziej popularnych chatów zagranicznych jest chat oferowany w ramach portalu internetowego. Yahoo – **http://chat.yahoo.com/**. Posiada on bardzo dużą ilość kanałów




*Założenie własnego chatu nie jest wcale trudne. Wystarczy skorzystać z usług np.www.polchat.pl*




*chat.yahoo.com to jeden z najczęściej odwiedzanych zagranicznych chatów. Niestety, bez znajomości angielskiego niewiele tu zdziałasz*

(pokoi) tematycznych. Jeśli chciałbyś korzystać z tego chata, musisz przejść poprzez proces rejestracji. Należy podać podstawowe dane osobowe w celu ustawienia profilu użytkownika oraz rejestracji nicka (pseudonimu).

Powinieneś pamiętać o tym, że na zagranicznych chatach „urzędowym" językiem jest język angielski.

W Internecie zaczęły pojawiać się też tzw. teen-chat czyli chaty dla nastolatków, na których młodzież może porozmawiać między sobą i wymienić się poglądami. Jednym z takich właśnie chatów jest 13 - 19chat – **http://www.13-19chat.com**. Oferuje on trzy pokoje, dwa ogólnego przeznaczenia i jeden oznaczony jako pokój flirtów. Szata graficzna chata jest poprawna, pozwala na stosowanie różnego rodzaju kolorków i pogrubień. Całość robi dobre wrażenie, obsługa jest intuicyjna, podobnie jak w przypadku innych prezentowanych tam chatów.

Pamiętajcie, że czat jest zajmującą rozrywką i bardzo szybko możesz się od niego uzależnić. Może to mieć negatywne skutki dla twojego realnego życia towarzyskiego, no i oczywiście zasobności portfela, gdy przyjdzie zapłacić rachunek za telefon.

## INFO

### CLICK! czatuje

Wszystkich chętnych zapraszamy na chat z redakcją CLICKA!, który odbędzie się 6 października na stronach **www.gry.hoga.pl**.

### Sławni i lubiani

Na serwerze Wirtualnej Polski (czat.wp.pl) możesz spotkać się z wieloma swoimi idolami.

29 września o godzinie 12 gościem chata będzie znany rysownik Szymon Kobyliński. W następnych tygodniach spotkacie się z Bogusławem Wołoszańskim, Maciejem Maleńczukiem, Jackiem Kaczmarskim, zespołem $H_2O$ i innymi znanymi osobami.

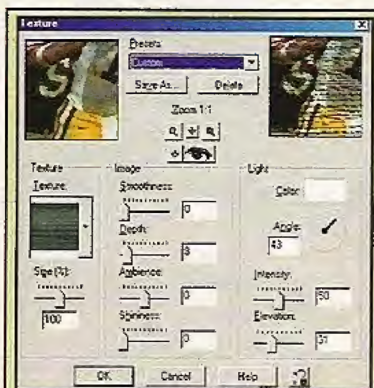
### Dobre wychowanie

Co prawda większość chatów jest moderowana, jednak mimo wszystko nie należy sprawdzać, czy uda się wpisać w trakcie rozmowy wszelkie znane, brzydkie wyrazy. Jest to bardzo nieładny zwyczaj!

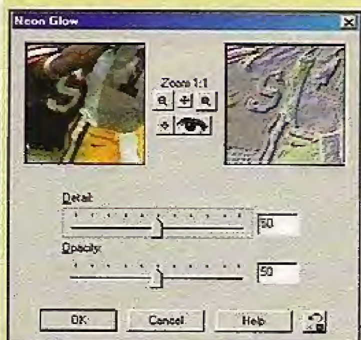
Tekst: Tomasz „Porlock" Zieliński

# Paint Shop Pro coraz bliżej ideału?

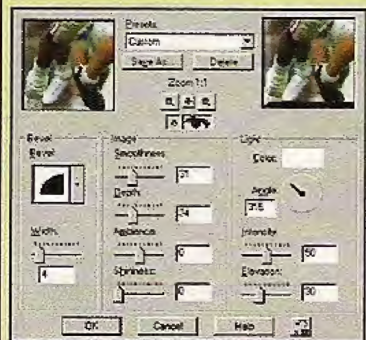
**Na rynku programów graficznych od dłuższego czasu istniał podział na narzędzia profesjonalne i amatorskie. W pierwszej grupie niepodważalnie panował Photoshop, w drugiej Paint Shop. I to właśnie ten drugi program stał się obecnie konkurentem przeboju firmy Adobe**




**Dzięki filtrowi TEXTURE twoje zdjęcie będzie wyglądało tak, jakby np. namalowano je na kawałku chropowatej deski...**




**Efektem działania NEON GLOW są bardziej futurystyczne i niesamowite obrazy**




**INNER BEVEL przyda się do masowej produkcji wszelkiego rodzaju efektownych ramek**

Chyba wszyscy używający PC do obróbki zdjęć i grafiki przyzwyczaili się, że za naprawdę dobry program graficzny trzeba zapłacić majątek, a tak naprawdę, to liczą się tylko programy dwóch największych firm: Photo Paint Corela oraz Adobe Photoshop. Tymczasem okazuje się, że nie ma nic gorszego, jak utarte stereotypy.

## KONKURENT Z SIECI

Pośród całej masy „nieprofesjonalnych" programów graficznych, znanych amatorom zabawy z obrazem, od lat na pierwszym miejscu znajdował się Paint Shop. Mimo że jego kolejne wersje oferowały coraz więcej możliwości, przez długie lata uznawano go jednak za narzędzie nadające się tylko do użytku domowego. Najnowsza wersja wydaje się przeczyć temu twierdzeniu. Każdy, kto uruchomi Paint Shopa Pro, przyzna, że możliwości obróbki obrazu, oferowane przez jego twórców, są naprawdę ogromne. Jak na profesjonalne narzędzie przystało, Paint Shop Pro nauczył się rozpoznawać chyba wszystkie formaty plików graficznych, łącznie z tymi dosyć egzotycznymi. Co ciekawe, program nie szokuje użytkownika wygórowanymi wymaganiami sprzętowymi, a to w dzisiejszych czasach jest już rzadkością.

## KOSZMAR PORÓWNAŃ

Osoby korzystające na co dzień z innych programów graficznych (mówiąc wprost: Photoshopa) mają zazwyczaj zakodowany na stałe nawyk używania skrótów klawiaturowych uaktywniających najczęściej używane funkcje. Autorzy Paint Shopa przewrotnie przypisali części kombinacji identyczne działanie, jednak pozostałe skróty działają całkiem odmiennie. Kolejną ciekawostką jest sposób odczytu niektórych „profesjonalnych" formatów plików, np. EPS czy CT. Paint Shop Pro radzi sobie z nimi doskonale, choć przy okazji straszy użytkownika bardzo poważnymi komunikatami...

Sporym plusem jest natomiast szybkość działania filtrów graficznych, które w porównaniu z PhotoPaintem Corela czy Photoshopem działają znacznie szybciej. Co prawda efekty ich pracy bywają mniej finezyjne niż u konkurencji, a precyzyjne ustawienie parametrów sprawia problemy, jednak ogólne wrażenia są jak najbardziej pozytywne.



**To tylko próbka możliwości zabawy z obrazem w Paint Shop Pro**

## FILTRY I FILTERKI

Mniej doświadczeni w obróbce obrazu użytkownicy pokochają Paint Shopa Pro za jedną rzecz: ogromną ilość filtrów, zawierających gotowe rozwiązania najbardziej typowych problemów. Masz zdjęcie z wakacji, na którym wyglądasz niczym królik (ach, te czerwone oczy – dawno trzeba było zmienić aparat fotograficzny)? Nie ma sprawy, jeden ruch myszką i program usunie ten brzydki efekt. Skanowałeś coś z gazety i na zdjęciu jest paskudny efekt mory (zamazujące zdjęcie prążki i kreseczki, które zniekształcają obraz)? Kolejny filtr rozprawi się z tym problemem. Autorzy programu pomyśleli o wielu podobnych sytuacjach, automatyzując ich rozwiązywanie. Oczywiście zwolennicy samodzielnej pracy mogą bez przeszkód korzystać z funkcji ręcznego wyostrzania obrazu czy też zmiany jego kolorystyki.

Obraz można poprawić, zniekształcić lub udziwnić na milion sposobów, korzystając także z tzw. filtrów artystycznych. Znajdują się wśród nich np. takie, które przerobią zdjęcie na obrazek namalowany kredkami albo na płaskorzeźbę odlaną w chromie. Możliwości jest bez liku, wystarczy odrobina wyobraźni... i dużo zrozumienia dla twojej wizji ze strony potencjalnych widzów.

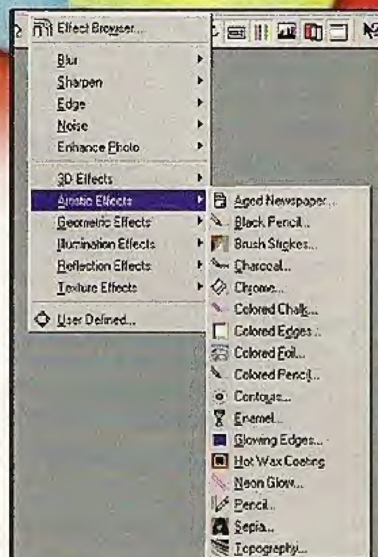



**Menu ENHANCE PHOTO oferuje całe mnóstwo przydatnych narzędzi. Moirè Pattern Removal usunie np. zniekształcenia powstałe przy skanowaniu zdjęć z gazet, a JPEG Artifact Removal poprawi jakość obrazu zapisanego z dużą kompresją. Natomiast Red-eye Removal zlikwiduje tzw. efekt czerwonych oczu powstający na fotografiach. To oczywiście tylko część dostępnych udogodnień!**

*Tekst: R.J."Yackool", Rys: materiały z programu Paint Shop Pro*




**Oczywiście Paint Shop Pro nie mógłby obyć się bez obsługi tekstu. Możliwości, którymi dysponuje (np. nadawanie tekstury literom), powinny zadowolić wszystkich**




**Menu ARTISTIC EFFECTS to prawdziwe wyzwanie dla osób lubiących eksperymentować z obrazem. Stosując odpowiednie filtry, możesz uzyskać najbardziej wymyślne efekty**

## WARSTWY? A CO TO?

Ciekawą funkcją, znaną z profesjonalnych programów, jest możliwość pracy na tzw. warstwach. Oznacza to, że możesz każdy element zdjęcia umieścić na czymś w rodzaju przezroczystej folii. Teraz każda czynność będzie przeprowadzana na wybranym fragmencie, a do tego zawsze będziesz mógł np. wyrzucić niepotrzebne elementy. Dzięki warstwom można łatwiej tworzyć także niesamowite montaże.

Również twórcy stron internetowych znajdą tutaj coś dla siebie. Program posiada bardzo praktyczne udogodnienia dla cybermaniaków, np. optymalizator formatu JPG, dzięki czemu pliki zajmą mniej miejsca niż zwykle, czy też płynną regulację stopnia kompresji plików JPG (w zakresie 0-100 punktów, gdzie np. 100 to najwyższa jakość bez żadnej kompresji danych). Poza tym, w pakiecie znajduje się dodatkowy program do tworzenia animowanych GIF-ów oraz krótkich filmików.

## WARTO, NIE WARTO...

Paint Shop Pro jest programem należącym do grupy shareware – możesz pobrać z Sieci jego wersję testową i gdy uznasz, że chcesz go używać – dokonać zakupu. Jeśli jednak zdecydujesz się na jego kupno, wiedz, że programu nie sprzedaje się oficjalnie w Polsce, a jedynym sposobem nabycia go są zakupy przez Internet (sklepy w Anglii, Niemczech lub na stronie producenta: www.jasc.com). Ten fakt może być dla niektórych przeszkodą nie do pokonania, w takiej sytuacji należy poprosić o pomoc znajomych z zagranicy.

Paint Shop Pro oferowany jest w Sieci w dwóch wersjach: tzw. pudełkowej, z instrukcją itp., za 109 dolarów oraz jako plik instalacyjny (kosztuje to trochę mniej, bo 99 dolarów). Ponadto nabywców Paint Shop Pro 6.0 czeka niespodzianka – po ukazaniu się wkrótce najnowszej, siódmej wersji, dostaną oni ją za darmo!

Pomijając wszystkie kwestie związane z zakupem, można stwierdzić, że sam program jest wart swojej ceny. W porównaniu z konkurencyjnymi produktami, kosztującymi w granicach 1.800-4.000 złotych, wydatek rzędu czterystu kilkudziesięciu złotych za lepszy program to nie dużo. Oczywiście, mimo swoich licznych zalet i sporych możliwości, Paint Shop Pro nie ma szans na pokonanie profesjonalnych programów, jednak do użytku domowo-biurowego jest w zupełności wystarczający, a na pewno usatysfakcjonuje wszystkich miłośników zabawy ze skanerem i zdjęciami czy też twórców stron WWW. Szkoda więc, że polscy dystrybutorzy oprogramowania nie zainteresowali się do tej pory tym produktem, na pewno znaleźliby się chętni do kupna.

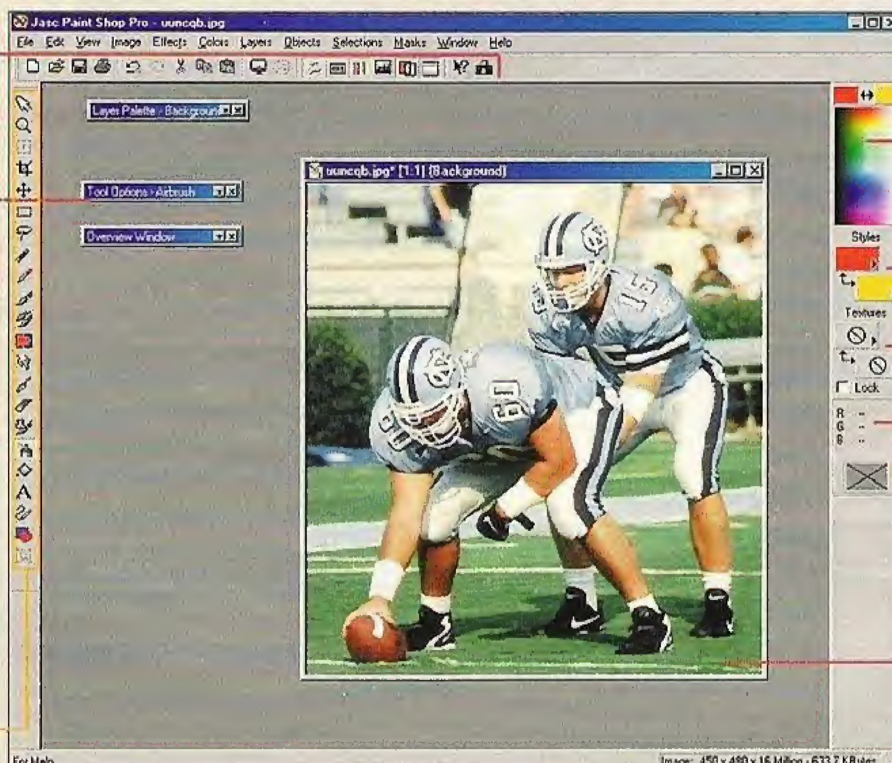



# PIERWSZE KROKI W PAINT SHOP PRO

**Najpopularniejsze funkcje**
**Klikając w te ikonki, zyskasz szybki dostęp do zapisu, odczytu i drukowania obrazka**

**Kształt pędzla**
**Korzystając z tej palety, możesz wybrać kształt śladu pozostawianego przez pędzel lub inne narzędzie. Do dyspozycji masz kilka gotowych wzorów, możesz też stworzyć własny**

**Wybrane narzędzia**
- **lupa**
- **selekcja (określa obszar działania narzędzia)**
- **selekcja o dowolnym kształcie**
- **pisanie tekstu**
- **wypełnienie obszaru kolorem**
- **pędzel**
- **gumka**
- **farba w sprayu**




**Paleta kolorów**
**Służy do wybrania koloru, jakim chcesz rysować. Standardowy element każdego programu graficznego**

**Kolor narzędzia / tła**
**Umożliwia np. szybkie przełączanie się pomiędzy wybranymi wcześniej kolorami**

**Tekstury**
**Do dyspozycji masz także bogaty wybór wypełnień typu marmurek, drewno, itp.**

**Składowe koloru**
**W tym miejscu uzyskasz dokładne dane o kolorze w postaci składowych RGB**

**Okno robocze**
**Tu odbywa się cała praca. Korzystając z klawiszy + i – zmieniasz skalę podglądu**

# Słowniki

## Komputer – poliglota

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy YDP możecie wygrać słownik COLLINS! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 12 X 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile haseł zawiera słownik Collinsa?

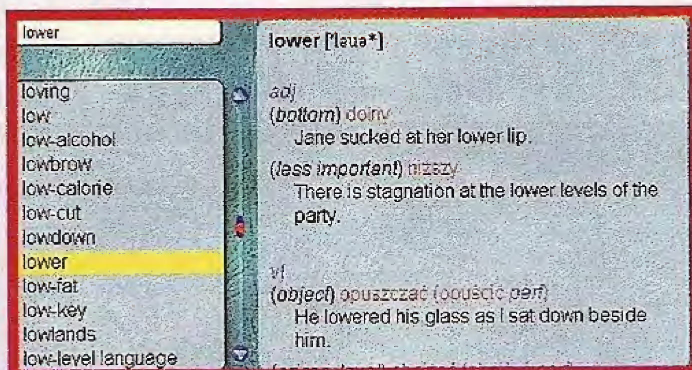
**Duże, ciężkie i nieporęczne słowniki, które jeszcze do niedawna ustawiałeś na półce, wychodzą z mody. Ich miejsce zajmują funkcjonalne programy na CD-ROM**

Nie ma chyba ani jednej osoby, która – ucząc się jakiegokolwiek języka – choć raz nie musiałaby skorzystać ze słownika. Są one nieocenioną pomocą – te małe, gdy wybierasz się na wakacje do innego kraju, i te duże, gdy czeka cię poważniejsze tłumaczenie. No, ale duże, profesjonalne słowniki kosztują sporo, ważą wiele, nie wspominając o miejscu zajmowanym na półce. A zaniesienie takiej „cegły" do znajomego, jeśli wspólnie chcecie odrobić pracę domową z angielskiego to koszmar. Dlaczego nie wykorzystać do przechowania dziesiątków tysięcy słów medium znacznie poręczniejszego niż papier? Tak – dziś weźmiemy pod lupę słowniki wydane na płytach praktycznych CD-ROM.

## Collins

Jednym z najbardziej popularnych słowników jest z pewnością słownik Collinsa. Nie ma się czemu dziwić – został on opracowany bardzo profesjonalnie przez grupę leksykografów pod redakcją prof. dr hab. Jacka Fisiaka. Z taką ekipą ten słownik po prostu nie może być zły!

Korzystanie ze słownika Collinsa jest dziecinnie proste. W lewym oknie widzisz listę wszystkich słów zgromadzonych w słowniku, w prawym – tłumaczenie oraz przykładowe zastosowanie wyrazów w zdaniach. Jak zapewne zauważysz, część wyrazów w prawym oknie będzie podświetlona. Po kliknięciu na którykolwiek z nich, słownik potraktuje wyraz jako hasło i wyświetli jego tłumaczenie. To najszybszy sposób na przechodzenie pomiędzy rodzajami tłumaczeń z angielskiego na polski i z polskiego na angielski. W zależności od interfejsu pożyteczne funkcje wywołasz po naciśnięciu odpowiednich przycisków lub wybierając je z menu. Tutaj przechodzimy do sedna – autorzy słownika Collinsa w pełni wykorzystali wszechstronność komputera. Nie tylko przygotowali świetny i obszerny słownik (ponad 80 000 haseł), ale też dodali kilka rzeczy ekstra. No i dzięki temu znajdziesz tu jeszcze tabele czasowników nieregularnych, ułamków, liczebników głównych i zbiorowych, dat, samogłosek, spółgłosek... Dodatkowo słownik posiada też moduł testera – to takie „przypominadło" włączające się o wybranej przez ciebie porze i przepytujące ze słówek, które wcześniej do niego wrzuciłeś. No i rzecz najważniejsza – wszystkie hasła, zwroty i słowa kluczowe użyte w słowniku zostały nagrane przez profesjonalnego lektora – dzięki temu możesz usłyszeć prawidłową wymowę każdego wyrażenia i trenować ją pod kierunkiem wirtualnego specjalisty. Jeszcze jedna zaleta płynąca z wydania słownika multimedialnego to jego integracja z edytorem tekstu – np. z popularnym Wordem. Teraz pisząc tekst możesz na bieżąco sprawdzać znaczenie każdego wyrazu. Usprawni to twoją pracę, nie będziesz bowiem musiał co chwila odrywać się od pisania, by sprawdzić, czy dobrze użyłeś danego słowa.



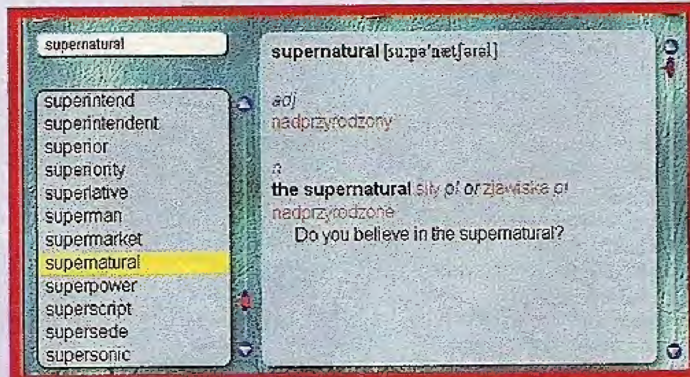

*Do każdego wyrazu podane są objaśnienia wszystkich znaczeń – wraz z ilustrującymi zastosowanie przykładami*







*Bardzo przydatnym elementem słownika jest również lista wszystkich czasowników nieregularnych*

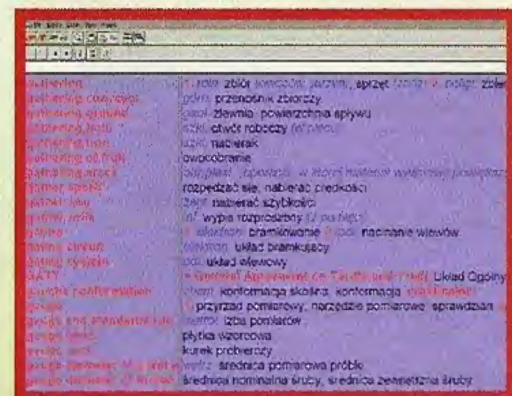



*Każdy z wyrazów podanych w słowniku możesz usłyszeć i sam potrenować ich wymowę*

## Leksykonia

To się nazywa słownik! Firma LexLand postawiła na połączenie ilości z jakością. Ilości – bo otrzymujesz nie jeden, a aż 11 (!!!) słowników, czyli ok. 279 000 różnych haseł. Jakość – gdyż dobór słowników jest idealny praktycznie dla każdego – od ucznia podstawówki po biznesmena. Z ciekawszych warto wymienić słownik informatyczny, techniczny czy proaudio. Jednym słowem – na ilość haseł narzekać nie będziesz. Autorzy postarali się również o maksymalne ułatwienie pracy ze słownikiem. Na szczęście nie odbyło się to kosztem dostępnych opcji – bo tych jest całe mnóstwo. Zrobić tu możesz praktycznie wszystko: na przykład tworzyć własne słowniki multimedialne. I to za dosyć niewysoką cenę.

Dzięki temu, że wygląd słownika jest podobny do innych aplikacji Windows, korzysta się z niego naprawdę łatwo. W razie kłopotów pomoże ci rzetelnie (i oczywiście po polsku) napisana instrukcja. Hasła możesz znajdować w lewym oknie lub interesujące cię wyrazy wpisywać w okienku wyszukiwania. Trzecim sposobem jest uruchomienie mechanizmu wyszukiwawczego. Ze względu na objętość słownika znajdziesz tu opcje pozwalające na uściślenie wyszukiwania. W końcu przeglądanie listy setek znaczeń jednego potrzebnego słowa wcale nie należy do najciekawszych rzeczy. Dlatego też proces oparty jest na zaawansowanych algorytmach mających pomóc w znalezieniu oczekiwanego znaczenia danego słowa. Nie mogło oczywiście zabraknąć możliwości współpracy z edytorami tekstu. Ponadto Leksykonia posiada możliwość tłumaczenia słów lub ciągów znajdujących się w schowku Windows oraz umieszczania tłumaczonych wyrazów w edytorze metodą „przeciągnij i upuść". Niby proste rzeczy, a jakie przydatne.



*Oprócz znaczenia danego zwrotu podana jest również dziedzina, z której on pochodzi*



*Bardzo pomocne są przykłady zastosowania danego słowa w zwrotach*

PC | PSX | N64 | DC | PL

**Leksykonia**

Program: Słownik Pol.-Ang. i Ang.-Pol.

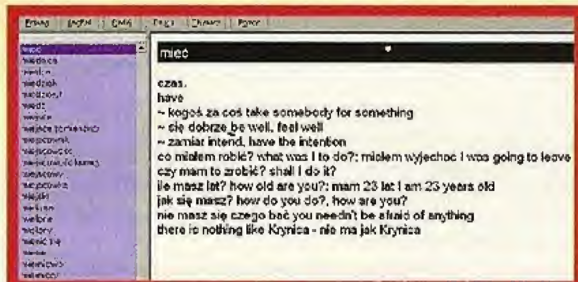
LexLand | Cena: 99 zł

Zdecydowany faworyt wśród słowników, jeśli chodzi o wszechstronność i zasób słownictwa

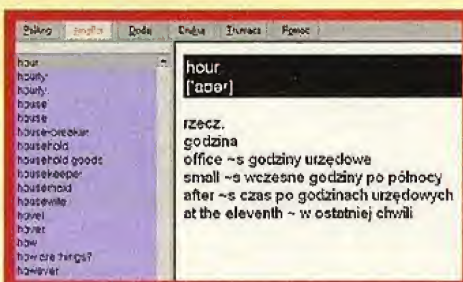
**6-**

## Cartall

Główną zaletą tego słownika jest jego cena. To najtańszy program w naszym zestawieniu. Niestety – oferujący również najmniej możliwości. No, ale czego można oczekiwać za jedyne 39 złotych? W każdym razie w zakresie swoich funkcji spisuje się bardzo dobrze. Wyszukiwanie działa bez zarzutu, jednak przydałaby się możliwość wyświetlenia więcej niż jednego znaczenia danego słowa. Ponadto słownik tłumaczy również zawartość schowka. Warto przy tym pamiętać, że wyrazy do tłumaczenia powinny być w odpowiednich formach. Inaczej ujrzysz przy nich jedynie trzy znaki zapytania. Choć haseł w słowniku wcale nie jest tak mało, bo około 60 000, autorzy przewidzieli również możliwość dodawania własnych. Jest to proces mało skomplikowany, a sama opcja przydać się może, gdy trafisz na słowo, którego nie ma w słowniku.



*Także ten słownik podaje kilka możliwych tłumaczeń danego słowa – w zależności od kontekstu wypowiedzi*



*Jeśli chodzi o szatę graficzną i sposób obsługi, to na pewno przydałoby się trochę usprawnień*

PC | PSX | N64 | DC | PL

**Cartall**

Program: Słownik Pol.-Ang i Ang.-Pol.

Cartall | Cena: 39 zł

Słownik niebywale prosty, ale doskonale spełniający swoje zadanie. No i ta cena – wręcz szokująca – pozytywnie

**4+**

## LANGMaster Cobuild Student's Dictionary

Ufff... nazwa ciut długawa. I nic w niej nie wskazuje na to, że będzie to słownik... angielsko-angielski! To nie żart, słownik ten jest przygotowany z myślą o współpracy z interaktywnymi kursami językowymi LANGMastera. Jego koncepcja jest więc zupełnie inna niż w przypadku reszty opisywanych programów. Ma on za zadanie przybliżyć ci pojęcia, opisując je. Znajdziesz przykłady zastosowania haseł w zdaniach, ich odmianę, objaśnienia... A wszystko to nie dość, że napisane, to jeszcze czytane przez angielskich lektorów z nienagannym oksfordzkim akcentem. Jeśli chcesz, będziesz mógł poćwiczyć z nimi wymowę wybranych słówek – z pewnością funkcja ta jest pożyteczna, nawet jeśli nie planujesz studiów w Wielkiej Brytanii. Innym, równie przydatnym „wynalazkiem" jest moduł szybkiego zapamiętywania – RE-WISE. Przenosisz do niego słówka, które sprawiają ci kłopoty i ćwiczysz, ćwiczysz... aż zapamiętasz. Profesjonalne podejście od strony lingwistycznej to nie wszystko. Ze słownika LANGMaster chce się korzystać jak najczęściej, bo jest on po prostu bardzo ładnie wykonany i łatwy w użyciu. Brak jest co prawda opisów przy ikonkach, ale i tak szybko się połapiesz, co gdzie jest.

Słownik LANGMaster jest świetny dla ambitnych osób uczących się języka angielskiego. Jeszcze lepiej spisuje się jako część systemu nauki LANGMaster. Ciągle jednak będziesz potrzebował słownika polsko-angielskiego i angielsko-polskiego. A wtedy... masz kilka do wyboru.



*Ładnie wygląda i nawet mówi... Kliknij na czerwony tekst, a lektor go przeczyta*



*A to jest właśnie moduł RE-WISE. Słuchaj i powtarzaj: Ajm wery talented stjudent*

PC | PSX | N64 | DC | A

**LANGMaster Cobuild...**

Słownik Ang.-Ang.

DD Komputery | Cena: 99 zł

Świetnie opracowany jako dodatek do kursów LANGMastera, szkoda że jest to słownik tylko angielsko-angielski

**5-**

Text: ADQ    Słowniki do testów dostarczyli: YDP, DD Komputery; Sklep Splin 64, Otwock, ul. Andriollego

# KOMPRESJA

## czyli pakowanie danych

**Pliki komputerowe zajmują coraz więcej miejsca. Każda nowa gra czy program to dodatkowe kilkadziesiąt lub kilkaset megabajtów więcej na twardym dysku. Najprostszym rozwiązaniem jest zakup nowego dysku, ale to wiąże się ze sporym wydatkiem. Jednak możesz zaoszczędzić miejsce, pakując chwilowo niepotrzebne ci pliki**

XXX

Kompresja (zwana inaczej pakowaniem) polega na zmniejszeniu wielkości pliku poprzez zmianę sposobu zapisu zawartych w nim danych. Wprawdzie po takiej operacji plik (lub zazwyczaj grupa plików umieszczona w jednym archiwum) nie nadaje się do natychmiastowego użytkowania, ale zajmuje naprawdę dużo mniej bezcennej przestrzeni na dysku. Kompresja doskonale sprawdza się także przy przenoszeniu plików przy użyciu dyskietek. Program kompresujący nie tylko zmniejszy ich objętość, ale także podzieli większe pliki na „porcje", np. wielkości 1,44MB. Podobnie jak w przypadku innych dziedzin, na rynku istnieje kilka konkurencyjnych względem siebie rozwiązań. Starsze metody pakowania oparte na archiwach LHA praktycznie odeszły w zapomnienie. Podobnie dzieje się z kiedyś najpopularniejszym ARJ. Ogromną wadą tych programów był brak graficznego interfejsu pozwalającego wygodnie wybierać pliki czy konfigurować opcje. Wszystkie komendy i parametry należało podawać „ręcznie", wpisując je w okienku „dziadka" DOS-a.

### Programy

Współcześnie królują dwa podstawowe programy do kompresji: ZIP i RAR. ZIP jest bardziej rozpowszechniony, dostępny także na innych systemach operacyjnych niż PC, dlatego większość plików w Internecie umieszcza się właśnie w tym formacie. W porównaniu z RAR-em, oferuje on jednak mniejszą wydajność – po prostu wyjściowe pliki mają większy rozmiar, ale (co dla wielu osób ma duże znaczenie) kompresja w ZIP-ie trwa krócej. Wadą ZIP-a (w porównaniu z RAR-em, który nie stwarza takich problemów) jest ograniczenie rozmiaru obsługiwanego pliku (do 4 GB), wprawdzie i tak jest to bardzo dużo, ale nigdy nie wiadomo, jakimi plikami będziesz operował za kilka lat!

Ogromną zaletą współczesnych programów kompresujących jest ich intuicyjny interfejs użytkownika, przypominający wyglądem menedżera plików. Wystarczy, że zaznaczysz interesujące cię pliki i wciśniesz odpowiedni przycisk na panelu sterowania, a następnie podasz katalog, w którym ma być umieszczony skompresowany (lub zdekompresowany) plik. WinRAR dodatkowo oferuje opcję symulacji wyliczającej, o ile procent zmniejszy się wielkość pliku!

### Co warto kompresować

Różnego rodzaju pliki w różny sposób nadają się do kompresji. O ile pakowanie programów czy plików graficznych *.BMP ma sens, to próby zmniejszenia objętości plików *.MP3 czy *.JPG skazane są na niepowodzenie. W tabelce podajemy porównanie kompresji różnego rodzaju plików, wykonane dwoma programami (WinZip i WinRar).

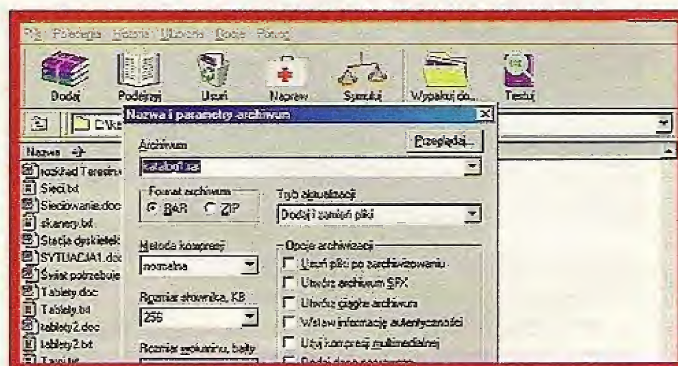
**INFO**

**Programy do kompresji**

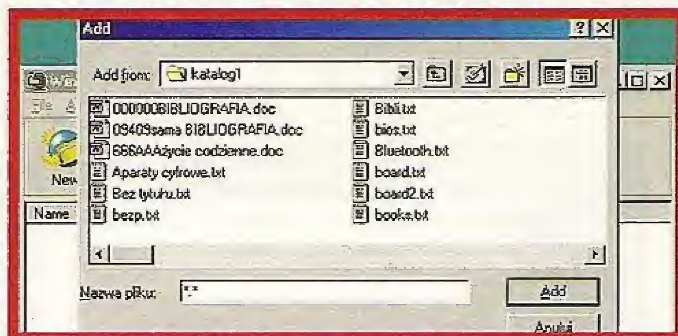
Większość programów pakujących dostępna jest w Sieci.

WinZip 8.0
www.winzip.com
WinRar 2.71
www.rarsoft.net
WinArj 4.1.0
www.winarj.net
WinAce 1.32
www.winace.com

| Rodzaj pliku | Przed kompresją | Zip | Rar |
|---|---|---|---|
| Pliki tekstowe | 4,85 MB | 3,28 MB | 3,17 MB |
| Pliki graficzne BMP | 9 MB | 180 KB | 160 KB |
| Te same pliki po konwersji na format JPG | 1,06 MB | 960 KB | 948 KB |
| Część plików programu Star Office | 65 MB | 29,21 MB | 18,37 MB |
| Pliki muzyczne MP3 | 38 MB | 36,52 MB | 36,32 MB |




*Korzystanie z programów kompresujących dane nie jest trudne. Najpierw zaznacz, co chcesz spakować. Podaj też nazwę pliku-archiwum*




*Możesz jeszcze wybrać stopień kompresji (zależy od niego także czas potrzebny na spakowanie plików)*




*Teraz masz chwilę dla siebie. Resztę pracy wykona komputer. Jeśli plików jest bardzo dużo lub są sporych rozmiarów, możesz iść na herbatę...*




*Oczywiście możesz także pakować całe katalogi oraz tworzyć archiwa samorozpakowujące się – zależy to od ciebie i używanego programu*

Tekst: Krzysztof Adamczyk

# Wiedźmin

**Jak wszystkim miłośnikom fantastyki wiadomo, rozpoczęła się produkcja filmu „Wiedźmin", realizowanego na podstawie opowiadań Andrzeja Sapkowskiego. Jego bohaterem jest białowłosy Geralt z Rivii, znany miłośnikom gatunku na całym świecie**

Wiedźmin, bohater wymyślony przez Andrzeja Sapkowskiego, pojawiał się od 1986 roku na łamach „Fantastyki". Krótkie opowiadania o jego przygodach spodobały się wszystkim tak bardzo, że wkrótce autor opublikował dwa tomy pt. „Ostatnie życzenie" i „Miecz przeznaczenia", a w końcu wydał wielotomową sagę o przygodach Wiedźmina Geralta. Złożony, barwny, pełen grozy i... humoru świat zaludnił się tłumem postaci wszelakich ras i wyznań, o wspaniałych, zdecydowanych charakterach i charakterkach. Są tu potwory i czarodzieje, królowie, szpiedzy, druidzi i zwykli ludzie o cwanych, chłopskich rozumkach. Jest oczywiście wielka miłość, dramaty i konflikty. Czyta się to wszystko lekko i jednocześnie w napięciu.

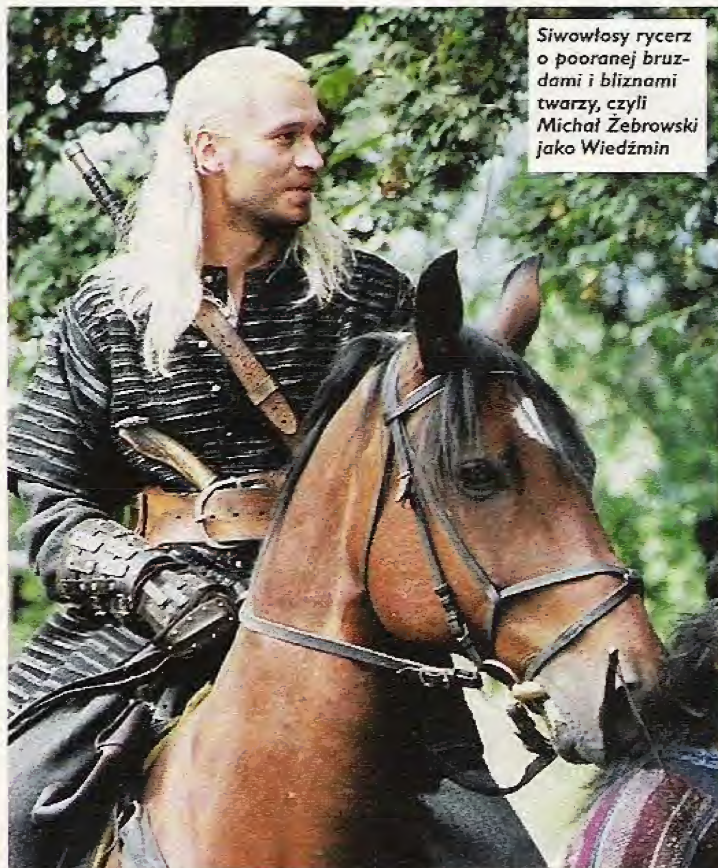
Nic więc dziwnego, że przygody Geralta zainteresowały też filmowców. Opowiadania Sapkowskiego to prawie gotowy scenariusz z wyraziście zarysowanymi wątkami i bogatym rysem psychologicznym bohaterów. Film o Wiedźminie będzie pierwszym od lat zrealizowanym w Polsce po długiej przerwie obrazem z gatunku fantasy. Reżyserem filmu został Marek Brodzki, który pracował wcześniej z Andrzejem Wajdą i Krzysztofem Zanussim. Asystował też Stevenowi Spielbergowi przy „Liście Schindlera". Autorem scenariusza napisanego na podstawie prozy Sapkowskiego jest Michał Szczerbic.

W filmie zobaczysz Grażynę Wolszczak, która zagra czarodziejkę Yennefer, ukochaną Wiedźmina i Zbigniewa Zamachowskiego – poetę Jaskra, podróżującego z Geraltem po bezdrożach. W rolach drugoplanowych pojawią się Agata Buzek i Henryk Talar. Najwięcej emocji wzbudza jednak osoba głównego bohatera, w postać którego wcielił się znany z „Pana Tadeusza" oraz „Ogniem i mieczem" Michał Żebrowski. Czy sprosta zadaniu? Miłośnicy gatunku i prozy Sapkowskiego zarzucają mu, że wyglądem w niczym nie przypomina Geralta. Jest za młody i za ładny. Fani nie przewidzieli jednak, jakie efekty może dać daleko idąca charakteryzacja. Po wydłużeniu i wybieleniu włosów, włożeniu specjalnych soczewek imitujących niesamowite spojrzenie Wiedźmina i dodaniu paru bruzd aktor zdecydowanie zmienił swój romantyczny wizerunek. W ten sposób realizatorzy filmu odebrali argumenty zagorzałym miłośnikom wersji Sapkowskiegi, którzy zawiązali od razu Komitet Obrony Jedynie Słusznego Wizerunku Wiedźmina. Do gustu nie przypadła im bowiem ani obsada, ani pomysły scenarzysty, ani tym bardziej wyznania części aktorów o nieznajomości literackiego pierwowzoru Wiedźmina.

Realizatorzy filmu nie przejmują się jednak napływającymi protestami i po prostu robią swoje, czyli kręcą dalej. Nie chcą również udzielać odpowiedzi na dręczące fanów wątpliwości co do zastosowanych rozwiązań. Na razie więc nie wiadomo, kto wcieli się w rolę Ciri, ale ta postać pojawi się jedynie w serialu telewizyjnym (jednocześnie z pracami nad filmem kinowym trwa przygotowanie serialu telewizyjnego). Wersja pełnometrażowa ma traktować przede wszystkim o miłości Geralta i Yennefer. Serial opierać się będzie na opowiadaniach „Granica możliwości" i „Wiedźmin". Powstaną dwa odcinki opisujące młodość i szkolenie Geralta, które wymyślił Michał Szczerbic.

Scenariusz przewiduje bardzo wielu bohaterów, w tym takich, o których nawet Andrzej Sapkowski nigdy nie słyszał. Trudno powiedzieć, dlaczego tak się dzieje. Przecież świat opisany w książkach zawiera tak bogaty wybór postaci, że aż można się pogubić. Andrzej Sapkowski twierdzi, iż wzięto pod uwagę wiele jego sugestii dotyczących scenariusza. Jednak z plotek wynika, że fakty filmowe będą znacznie odbiegać od książkowych. Na przykład, Vesemir ma być zdaniem scenarzysty – tak jak u Sapkowskiego – kapłanem. Ale jak wiadomo czytelnikom, Vesemir jest starym wiedźminem, nauczycielem szermierki. Wiedźmin po staremu ma mieć dwa miecze, jeden na potwory, drugi na ludzi. Z tym, że jeden z nich będzie samurajski. W końcu, czemu nie. Twórcy ekranizacji zapowiadają, że wszystkie nazwy własne i imiona bohaterów będą czytane tak, jak się je pisze. Sceny erotyczne oraz te, w których bohaterowie używają narkotyków, mają zostać „złagodzone", szczególnie w serialu, który na pewno będą oglądały dzieci.

Wiele elementów filmu zapowiada się jednak bardzo ciekawie. Kon-



*Siwowłosy rycerz o pooranej bruzdami i bliznami twarzy, czyli Michał Żebrowski jako Wiedźmin*

sultantem scen walki wręcz został Jacek Wysocki, mistrz aikido. Zerrikanki mają wyglądać tak, jak w komiksach Polcha, szykuje się wiele komputerowych efektów specjalnych. Także muzyka autorstwa Grzegorza Ciechowskiego brzmi z celtycka i zdaniem „nausznych" świadków robi dobre wrażenie.

Reżyser Marek Brodzki tak charakteryzuje swój film: „Pomimo pozornej bajkowości chcielibyśmy wykreować obraz świata jak najbardziej prawdziwego i prawdopodobnego. Opierając się na rzetelnej grze aktorów, urodzie plenerów i dekoracji, kostiumów i rekwizytów, chcemy stworzyć film, który będzie nietuzinkowym przyczynkiem do dyskusji o ludzkim losie i o przeznaczeniu, które ma na ten los wpływ."

Fani „sapkowszczyzny" na pewno będą w kinie sykać nad scenariuszem i powstrzymywać się od głośnego przeklinania, co jak wiadomo, przeszkadza tak kląć, jak oglądać. Chyba że przyjmą założenie, iż zbieżność niektórych nazwisk i miejsc jest czysto przypadkowa. W końcu „Willow" na motywach Tolkiena ma z jego trylogią niewiele wspólnego, a film jest przecież fajny, prawda?

Żeby się o tym wszystkim przekonać, będziesz musiał niestety uzbroić się w cierpliwość, bowiem Wiedźmin wejdzie na ekrany dopiero w przyszłym roku. Wtedy wszystko się okaże.



*Yennefer, ukochana Geralta, która słynęła z fiołkowego spojrzenia i olśniewającej urody*

Tekst: Malwina Kalinowska; Zdjęcia: Michał Dagajew

## INFO

### Wiedźmin Geralt z Rivii

Geralt, postać stworzona przez Andrzeja Sapkowskiego, jest Wiedźminem. Świetnie włada mieczem, zna także kilka przydatnych w walce czarów. Żyje z zabijania potworów, które zagrażają ludziom. Nie jest jednak prymitywnym rębaczem jak Conan czy inni barbarzyńskcy bohaterowie powieści fantasy. Nie zabija stworzeń, które nie są niebezpieczne ani nie przyjmuje zleceń na przedstawicieli zagrożonych wymarciem gatunków. Wiedźmin to bohater opowiadań Andrzeja Sapkowskiego, którego przygody zebrano najpierw w dwóch tomach „Ostatnie życzenie" i „Miecz przeznaczenia". W sumie cała saga o Geralcie obejmuje pięć tomów.

Czarodziejka Yennefer to ukochana Geralta, a Ciri, potomkini królewskiego rodu Cintry, to przeznaczona Wiedźminowi dziewczynka. Towarzyszem przygód Geralta jest Jaskier, poeta, włóczęga i kobieciarz, z którym identyfikuje się sam autor.



*Baśniowy świat opowiadań Sapkowskiego zamieszkują rycerze i wszelkiej maści rębacze. Lepiej z nimi nie zadzierać*



*A oto i Król Elfów – w tę rolę wcielił się sam Daniel Olbrychski*



*Jaskier – kumpel Wiedźmina i poeta, a do tego miłośnik pięknych kobiet*



*Posępne spojrzenie Geralta i jego paskudny śmiech budziły respekt u wszystkich, którzy stanęli na jego drodze*

# Rozwiązanie konkursu

## PSTRYKAJ Z CLICKERSEM!

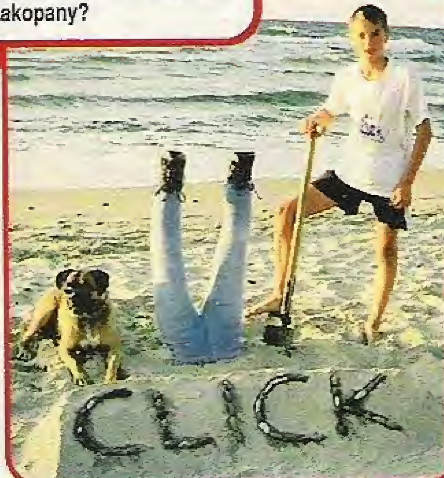
Kiedy ogłosiliśmy konkurs na najlepsze zdjęcia w koszulce z Clickersem, nie przypuszczaliśmy, że dostaniemy tyle listów. Trzeba przyznać, że wasza inwencja twórcza nie miała granic. Chociaż największą popularnością cieszyły się zdjęcia w scenerii plażowej (wiadomo – wakacje), to nie zabrakło również biednych kotków, piesków, świnek i myszek (nie tylko komputerowych) z wdziękiem pozujących w koszulkach (lub innych tekstyliach). Niektórzy, bardziej sprytni, próbowali zmylić naszą czujność, wysyłając po kilka zdjęć w oddzielnych kopertach. Kiedy uporaliśmy się z górą listów, musieliśmy wybrać zwycięzców... Wszystkim dziękujemy za zgłoszenia! Wasze zdjęcia były bardzo dobre, ale przecież nie wszyscy mogą wygrać...

**KONSOLE PLAYSTATION wygrali:**

**Krystian Woźniak z Włocławka**

**Łukasz Andrzejewski z Tych**

Typowe zdjęcie wakacyjne! Piasek, słońce i beztroskie zabawy... Ciekawe, kto został tu zakopany?







Nagrody ufundował:






1 Ten dzień (jak każdy inny) postanowiliśmy spędzić przed komputerem. Nie stało się nic nadzwyczajnego poza tym, że mój pies zaczął czytać waszą gazetę. Do tej pory udawał analfabetę.



2 Odwiedzili nas kuzyni. Ci nieznośni bracia syjamscy wprowadzili nam do komputera wirusa „Czarnobyl". A tak w ogóle, to skąd oni przyjechali?



3 Tragedia! Komputer nie działa! Nagle całe życie stanęło na głowie. Co robić ...?!



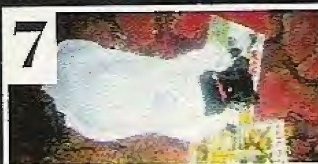
4 Moja siostra rozpoczęła strajk głodowy i domaga się naprawy komputera. O rany! Ona jest jak Lepper w spódnicy.



5 To koniec! Nie mamy po co żyć. Kilku z nas chciało już skoczyć z dachu, ale kolejne próby samobójcze nie powiodły się. Mówiłem im, aby skakali z wyższych budynków, ale boją się, bo mają lęk wysokości.



6 Pokazało się światełko nadziei. Ktoś wpadł na pomysł wezwania Clickersa. Skoro przezwyciężył głód na świecie jedną dyskietką z ketchupem, to na pewno poradzi sobie z prostym wirusem. Nie pozostało nic, tylko czekać



7 Komputer uratowany! Święto narodowe. Clickers jak zawsze nas nie zawiódł. Wszystko wróciło do normy, no...prawie wszystko.

## Głośniki wygrali:

**Marcin Zabawa z Krosna**

**Grzegorz Bularz z Wrocławia**




Nagrody ufundował: CREATIVE www.creative.com



Tylko u nas: bogini Shiva w męskim wydaniu! Ciekawe, co na taką rewelację powiedzą wyznawcy tego bóstwa?



Nie wiedzieliśmy, że mamy aż tak zdesperowanych fanów. Niestety, dwudniowa Weronika nie potrafi jeszcze sama czytać...

## Kierownice wygrali:

Nagrody ufundował: **Microsoft**

Nagrodę ufundowała firma **ACTION**

**Arkadiusz Szczotka z Ujsoł**



A jo tom Panocku ino CLICKA! czytom... Jesteśmy obecni od Bałtyku po Tatry!



**Marcin i Michał Dziubak z Tarnobrzegu**



Janie, czy komputer już przygotowany do zabawy? Pospiesz się, huncwocie!



## Pad wygrał:

**Roman Szot z Sędziszowa Młp.**



Czego się nie robi, aby wymóc na kioskarce otwarcie kiosku i sprzedanie CLICKA!

Nagrody ufundował: **Microsoft**



# SUPERKONKURS

## Konsole Game Boy + GRA

wygrali:

**Piotr Krytkowski z Opatówka**



W dżungli wszystko jest możliwe... a archiwa CLICKA znaleźć łatwo nie jest



Dzikie zwierzęta... *(od red. Felix Clickus Hominum jest bardzo groźny! Nie karmić!)*



I tubylcy...



...nie ułatwiają zadania



Jednakże korzystając z pojazdów tubylców...



...i naturalnych osłon terenu



Omijając kanibali (oto los tych, którym się nie udało)...



Można osiągnąć każdy cel...



I spocząć na la(u)rach!

*Kilku z naszych czytelników wpadło na pomysł przysłania całej historyjki! To opowiadanko spodobało się nam najbardziej!*

Nagrody ufundował: LUKAS TOYS

**Katarzyna Pałgan z Wielunia**



*„Buuuu... Oddajcie mi mój joystick! Chcę pograć w Tomb Raidera... Uuuu..."*

**Dariusz Kania z Sidzina**




*Świeże numery CLICKA! potrafią ożywić nawet potomka Vlado Draculi...*

## Aparaty Polaroid

Polaroid i-zone

Nagrody ufundował: Polaroid



Wygrali: Kacper Krajewski, Białogard; Jakub Kucharski, Grójec; Katarzyna Kowalczyk, Pruszków; Bartosz Wasilewski, Ciechanów; Marcin i Mariusz Makselan, Busko Zdrój; Tomasz Tomaszewski, Czaplinek; Adam Paciorek, Kraków; Krzyś Świątkowski, Krasnystaw.

## Specjalna Nagroda Ufundowana przez Sony Poland

Redakcja CLICK! postanowiła przyznać dodatkową, specjalną nagrodę dla naszego wiernego czytelnika

**Marcina Sroki z Głuchołazów**

Nagrodą jest komplet gier i gadżetów SONY



## Książki wygrali:




Nagrody ufundował: Prószyński i S-ka

***Ruchome Obrazki:*** Sebastian Śliwiński, Łódź; Wojtek Piechociński, Chocianów; Jerzy Ignatowicz, Warszawa; Andrzej Zalejski, Katowice; Tomek Pałgan, Opoczno; Mateusz Zieliński, Warszawa; Dariusz Burszta, Grodzisko Dolne; Kamil Szatkowski, Myszków; Arkadiusz Młoduchowski, Zielona Góra; Jan Moś, Bydgoszcz; Rafał Dobosz, Jasionów; Rafał Goppold, Dąbrowa Górna; Radek Herbst, Ełk; Krzysztof Cuprych, Strzegom; Michał Radziwon, Kędzierzyn-Koźle; Marcin Cieśla, Wrocław; Andrzej Strójwąs, Milanówek; Kamil Wardziński, Babice Stare; Monika Chmielewska, Chełmża; Przemek Bartkowiak, Poznań; Paweł Bogacki, Katowice; Bartosz Pander, Bydgoszcz; Michał i Ania Niepsuj, Mogilno; Michał Schroeder, Gdynia; Krzysztof Lachowicz, Stanowice; Łukasz Łysawka, Wrocław; Paweł Kostyra, Tychy; Rafał Marcinek, Kraków; Piotr Theim, Szczecin; Marcin Jamro, Rzeszów;

***Straż Straż:*** Jacek Pietrzak, Warszawa; Jakub Nowak, Warszawa; Krzysztof Jagielski, Iława; Piotr Demski, Zamość; Kamil Giedrojć, Kwidzyn; Rafał Sobota, Ruda Śląska; Piotr Zieliński, Kraków; Miłosz Powtoka, Włocławek; Sebastian Maciejewski, Konin; Grzegorz Pokorzyński, Częstochowa; Kamil Klapsa, Kalisz; Jakub Barycki, Lublin; Michał Wiciszkiewicz, Łódź; Marcin Sommerfeld, Lubsko; Michał Zwolak, Elbląg; Mateusz Dziubda, Sosnowiec; Mariusz Korpusiński, Włocławek; Bartek Żukowski, Chojnów; Karol Muchowski, Dąbrowa Górnicza; Dawid Sędziak, Tychy; Wiktor Młostek, Jaworzno; Rafał Rzepka, Opoczno; Marcin Arciszewski, Malczyce; Jakub Żuliński, Przecław; Kamil Kliber, Kalisz;

***Internet Explorer 5:*** Maciej Pipczyński, Lipno; Michał Mazurek, Kostrzyn; Grzegorz Liwoch, Dziwnów; Seweryn Stadnicki, Mrągowo; Bartosz Iwaniasik, Wrocław;

***Office 2000:*** Mikołaj Hasik, Nowa Sól; Michał Kania, Bydgoszcz; Maciej Wawrzyniak, Gostyń; Bartosz Pyssa, Poznań; Adam Kapella, Poznań.

## Kubeczki




Nagrody ufundował: CLICK!

wygrali: Michał Mukawa, Tarnów; Krzysztof Wołk, Lądek Zdrój; Michał Stupak, Piaseczno; Krystian Cichoń, Czernica; Bogusław Bienio, Suwałki; Tomek Łojewski, Wałcz; Wiktor Wesołowski, Poznań; Krzysiek Dębsk, Łask; Krzysztof Kopiecki, Jastrzębie; Łukasz Liszka, Lublin; Sylwester Tosza, Będzin; Mirosław Pięta, Biecz; Kamil Orławski, Warszawa; Kałuski Mariusz, Radzyń; Sebastian Gleich, Radom; Maciej Kruczek, Libiąż; Rafał Kososki, Warszawa; Krystian Woźniak, Wrocław; Jarosław Irasiak, Pęgów; Magdalena Śliwa, Zimanowa; Łukasz Godula, Piekaryśl; Michał Bachowski, Kęty; Jan Kępiński, Poznań; Marcin Kazimieruk, Jelenia Góra; Jakub Mroczek, Kamionna; Rafał Stańczyk, Aleksandrów; Nina Tymińska, Warszawa; Sylwester Tor, Obsza; Marcin Witkowski, Pułtusk; Bogusz Hącia, Konstantynów; Marek Krzewicki, Zielonka; Marcin Pyśk, Warszawa; Maciej Gołaszewski, Białystok; Borys Piechowski, Lębork; Tomasz Pająk, Lubsza; Michał Jemielianiuk, Kleosin; Darek Wolański, Tarnów; Piotr Skrzypczyński, Poddębice; Daniel Czekalski, Warszawa; Łukasz Gizder, Katowice; Dariusz Rochowiak, Żnin; Marcin Sykuła, Rachanie; Paweł Fuklin, Koszalin; Paweł Gawlak, Koziegłowy; Artur Kofman, Białystok; Łukasz Sworowski, Leszno; Kamil Perłowski, Luboń; Marcin Walerzak, Olsztyn; Patryk Szelagowski, Warszawa; Jakub Włosek, Katowice; Maciek Sztaba, Chocianów; Paweł Dzikowski, Tarnobrzeg; Jacek Stasiński, Włocławek; Marta Szkudlarz, Łódź; Damian Zysk, Spychowo; Jonasz Thies, Rypin; Daniel Mroczkowski, Bezwola; Przemysław Lesiuk, Chojnów; Mateusz Szczepan, Wasilków; Piotr Walkowiak, Świnoujście; Łukasz Milczewski, Zielona Góra; Wiktor Bogdanowicz, Częstochowa; Lucjan Barra, Tczew; Nikodem Chwedorczuk, Duszniki Zdrój; Piotr Kowalski, Tczew; Paweł Kowalski, Swarzędz; Krzysztof Karczmarczyk, Warszawa; Dawid Kosidowski, Chojnice; Robert Ułasiuk, Warszawa; Artur Szymczak, Białe Błota; Adrianna Kożuszko, Elbląg; Bartek Bartczak, Częstochowa; Andrzej Pawlak, Iwanowice; Łukasz Usowicz, Słupsk; Rafał Fizek, Kraków; Kuba Matkowski, Wrocław; Artur Morawiec, Zgierz; Tomasz Bukowski, Pajęczno; Rafał Koczan, Gniezno; Igor Bielicki, Szczaniec; Bartek Stempień, Świecie n/Wisłą; Andrzej Makarewicz, Bydgoszcz; Piotr Gabor, Bielsko-Biała; Grzegorz Grzegorzewski, Głuchołazy; Krzysztof Sawicki, Gryfino; Błażej Smerdel, Mrzeżyno; Marcin Kołodziej, Sosnowiec;Tomek Graczyk, Łódź; Marek Delega, Warszawa; Michał Włodarczyk, Warszawa; Rafał Kupski, Ostrowite; Damian Bednarski, Rzgów; Łukasz Chachurski, Katowice; Adam Podobieński, Toruń; Łukasz Rumiński, Kolno; Michał Krawiec, Tarnów; Bartosz Berg, Bełchatów; Przemysław Kiciński, Bydgoszcz; Sebastian Wieczorek, Barlinek; Tomasz Jackowski, Słupsk.

## Gry Earth, Gorky 17 i Podkładki pod mysz




Nagrody ufundował: TopWare Interactive

***EARTH:*** Tomasz Gajewski, Kraków; Łukasz Kudlak, Wołomin; Katarzyna Wojna, Olkusz; Grzegorz Piekarski, Mielec; Darek Azizou, Rzeszów; Ewelina Gut, Zagórze; Marek Wróblewski, Gdańsk; Piotr Dzido, Rzeszów; Filip Goglewski, Piła; Alicja Gaczbarek, Knurów; Tomek Woźniak, Kraków; Marcin Niemiec, Skała; Tomek Jarka, Młodzieszyn; Mateusz Kaszowski, Mosina; Marcin Skulimowski, Łobez; Paweł Chlewicki, Wrocław; Sebastian Jopek, Radom; Robert Mrózek, Gdynia - Obłuże; Krzysztof Kłopot, Lipa; Arkadiusz Jeziorski, Iława;

***GORKY 17:*** Przemysław Chmielewski, Suwałki; Stanisław Drobisz, Gilowice; Rafał Brodala, Gliwice; Krzysztof Karwala, Kraków; Radek Goździelewski, Opole; Mirosław Stygar, Gorlice; Łukasz Sobek, Szczecin; Karol Walkowicz, Pleśna; Łukasz Kamiński, Lublin; Michał Parobij, Szczecin;

***Podkładki:*** Dawid Kwiatkowski, Suchy Las; Tomasz Kuliński, Krzeszów; Mateusz Zogała, Tychy; Jakub Figurski, Gdańsk; Mateusz Świder, Pyskowice; Łukasz Prożej, Warszawa; Jakub Skowron, Pajęczno; Piotr Wolcerz, Iwaniska; Tomek Morysewicz, Zambrów; Mateusz Domagała, Świętochłowice; Kamil Komorowski, Słupsk; Wojciech Bartczak, Chocianów; Andrzej Kurczyński, Otwock; Dawid Kaczmarski, Kluczbork; Tomasz Kostowski, Łomianki; Michał Jaszczak, Kazimierz Biskupi; Rafał Stefański, Bełchatów; Wiktor Kwiotek, Gostomia; Damian Zarębski, Lublin; Krzysztof Magda, Szczawno Zdrój; Michał Podżorski, Wisła; Marcin Lewandowski, Warszawa; Krzysztof Fojut, Poznań; Kamil Woźniak, Warszawa; Piotr Sobieski, Wołków; Łukasz Ksyna, Kamion; Mateusz Czerniak, Wrocław; Kamil Myśliwiec, Zawiercie; Tymoteusz Tomsia, Chełmiec; Grzegorz Wójtowicz, Kawice.

## Gry Heroes of Might and Magic III i Shogun




Nagrody ufundował: IM Group

***HEROES:*** Magdalena Woźniak, Radom; Grzegorz i Agata Pasula, Bochnia; Katarzyna i Wojciech Dworzyńcy, Gryfino; Agata Sztopa, Jowiszowice; Maciek Pawlak, Gliwice;

***SHOGUN:*** Leszek Lewandowski, Cisek; Wojciech Sienkowski, Bytom; Robert Jacaszek, Gdynia; Kacper Neuman, Sępólno Krajeńskie; Błażej Kościcki, Ostrów Wielkop.; Piotr Bartela, Sosnowiec; Dominik Sobolewski, Wrocław; Tomasz Głowacki, Chocinów; Łukasz Jaskóła, Bytom; Mateusz Drella, Gniezno.

## Segregatory

Nagrody ufundował: CLICK!

wygrali: Eryk Karwacki, Lublin; Wojciech Dorota, Koszalin; Marcin Urbański, Olsztyn; Marcin Kubacki, Odolanów; Paweł Sadzikowski, Puławy; Radosław Krajewski, Łódź; Rafał Ordak, Pruszków; Rafał Hałaczkiewicz, Łódź; Łukasz Tkacz, Sanik; Grzegorz Pająk, Bolesławiec; Łukasz Krupiec, Grzmiąca; Piotrek Adamiak, Szczecin; Adrian Szelągowski, Warszawa; Michał Kuczała, Głogów; Dariusz Kazimierczyk, Bolesławiec; Michał Drabik, Kraków; Piotr Madej, Katowice; Kamil Niemczyk, Kup; Łukasz Kapciuch, Wrocław; Piotr Janusz, Starachowice; Anna Krajda, Łask; Paweł Stec, Lelkowo; Kamil Szablewski, Warszawa; Kinga Augustyn, Płock; Patryk Janka, Krzeszna; Mariusz Redel, Kraków; Tomasz Szerzad, Kluczbork; Radek Sieraj, Ryki; Paweł Sadowski, Bolesław; Michał Drobot, Kraków; Marcin Chałaciński, Starachowice; Tomek Kościuszko, Czempiń; Marta Słońska, Katowice; Miłosz Posiadło, Dąbrowa Górnicza; Wojciech Nowak, Andrychów; Małgosia Białych, Dąbrowa Górnicza; Mateusz Wawrzonek, Bochnia; Maciej Sieradzki, Sanok; Paweł Kozilewicz, Lublin; Piotr Borkowski, Wyszków; Jakub Barański, Kraków; Ronald Opałka, Warszawa; Rafał Jaskuła, Szczecin; Mateusz Chylewski, Łódź; Sebastian Zuchowski, Iłowa; Radosław Koczmara, Człopa; Arkadiusz Zieniuk, Szczecin; Maciek Plewczyński, Kobyłka; Norbert Kozłowski, Hrubieszów; Patryk Jędrasiak, Myślibórz; Damian Bekierski, Legnica; Mateusz Czerniak, Wrocław; Agnieszka Żbikowska, Myślibórz; Sylwester Twardowski, Łukowica; Pindara Mateusz, Otwock; Krzysztof Olszewski, Czeladź; Jan Chrobak, Dąbrowa Górnicza; Damian Rudnicki, Żarki; Karol Rybiński, Gdańsk – Nowy Port; Piotr Kamiński, Poznań; Adam Sytnik, Leszno; Krzysztof Kłopot, Lipa; Bartłomiej Rosiński, Tomaszów Mazowiecki; Marcin Czaja, Gdynia; Tomek Sochacki, Wizna; Karol Warno, Kętrzyn; Paweł Zgozdon, Świdnik; Jakub Pawlina, Kołobrzeg; Piotr Smater, Mińsk Mazowiecki; Mateusz Drozd, Wrocław; Piotr Czekalski, Warszawa; Hubert Pawlikowski, Głowno; Marek Hałczyński, Bytom; Michał Misiek, Zgierz; Adam Kuc, Poznań; Dawid Siedlecki, Koniecpol; Arkadiusz Mączka, Bydgoszcz; Tomasz Dziekański, Białystok; Rafał Chałupka, Przewóz; Arek Winnicki, Gorzów Wlkp.; Daniel Ludwiński, Rumia; Bartłomiej Migas, Świętochłowice; Tomasz Komnicz, Połczyn Zdrój; Kamil Stańczuk, Białystok; Michał Wilczek, Jelenia Góra; Marcin Waściński, Jutrosin; Grzegorz Kaczor, Zgorzelec; Mirosław Marciniak, Szczecin; Mateusz Wanat, Rzeszów; Damian Krzeszewski, Łódź; Jan Giemza, Otwock; Patryk Kochel, Prudnik; Łukasz Pawelski, Bydgoszcz; Paweł Wiśnioch, Sieradz; Artur Bączkowski, Inowrocław; Robert Włoch, Lubartów; Mateusz Pogrzębski, Myślibórz; Oskar Różycki, Chojnice; Grzegorz Mleczko, Sochaczew; Paweł Jasiuk, Ciecierzyn.

## KUPONY ZNIŻKOWE

**JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry**

*Kupony ważne są do połowy października*




JEDYNA OKAZJA! Dzięki **CLICKOWI!** możesz kupić **TANIEJ** wiele doskonałych gier firmy IM GROUP.

Za każdą grę, której dystrybutorem jest IM GROUP, zapłacisz **5% taniej!** Wystarczy, że wytniesz ten kupon, nakleisz go na kartce pocztowej i wyślesz na adres: PLAY, ul. Potocka 14, paw. 3, 01–652 Warszawa. Nie zapomnij podać tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – GRATIS! Jeśli masz pytania, dzwoń: (0-22) 832-54-31.




Jedynie z **CLICKIEM!** każdą z poniższych gier możesz kupić ze zniżką **10 zł!**

**Wysyłka gratis!**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ICEWIND DALE | ~~99 zł~~ | 89 zł | ☐ |
| MDK 2 | ~~79 zł~~ | 69 zł | ☐ |

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten kupon! – i wyślesz ją na adres: Wirtualny Świat, ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03–301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie twoich danych w bazie firmy **Wirtualny Świat** oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że ww. dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

TopWare Interactive

SUPEROKAZJA! Dzięki **CLICKOWI!** możesz kupić **TANIEJ** wiele wspaniałych gier firmy TOPWARE.

Zamów gry w naszej firmie! Jeśli zamówisz je bezpośrednio w TOPWARE – kupisz ze zniżką **10%**! Wyślij do nas zamówienie – koniecznie naklej ten kupon! – na karcie pocztowej na adres: TOPWARE POLAND, ul. Kamińskiego 19, 43–300 Bielsko-Biała. W razie wątpliwości dzwoń, tel. (033) 813–03–16. Na zamówieniu napisz tytuł gry, którą chcesz kupić i podaj swój adres. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Koszt wysyłki jednej gry to 5,05 zł. PRZY ZAMÓWIENIU DWÓCH I WIĘCEJ GIER – WYSYŁKA GRATIS!




WIELKA PROMOCJA! Z **CLICKIEM!** możesz kupić wszystkie gry firmy PLAY IT **10 % taniej!**

Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: OPM, Dział Sprzedaży Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biała. Nie zapomnij podać swoich danych (imię, nazwisko, adres zamieszkania) oraz tytułu zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka zamówionych gier GRATIS!



**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy CODA możecie wygrać MP3 Maker! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 12 X 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem z CLICK! 18 i odpowiedzią na pytanie: Co oznacza skrót MP3?



# EXTRA — EUDORA PO RAZ PIĄTY

Nowa wersja programu pocztowego

eudora-survey2.qualcomm.com

Od 11 września dostępna jest piąta już edycja popularnego programu do obsługi poczty elektronicznej – Eudora. Firma Qualcomm udostępniła wersję dla użytkowników systemu Mac OS oraz Windows. Wśród nowych funkcji programu znajduje się np. możliwość synchronizacji danych i automatyczne współdzielenie plików przez grupy użytkowników bez udziału serwerów SMTP. Autorzy programu dodali także narzędzia pozwalające tworzyć statystyki poczty oraz wprowadzili rozszerzenia wspierające korzystanie z pakietu Eudora Internet Suite 2.0 (dla komputerów opartych na systemie Palm OS).

Wersja 5.0 Eudory dostępna jest w trzech wersjach: płatnej, darmowej oraz zawierającej... ogłoszenia reklamowe. Użytkownicy Eudory 4.3 mogą dokonać uaktualnienia programu za darmo, korzystający z wcześniejszych wersji muszą zapłacić 29,95 dolarów. Nowi użytkownicy będą natomiast musieli wydać 50 dolarów. Wersję programu przeznaczoną dla Windows można pobrać ze strony eudora-survey2.qualcomm.com.

# SPRZĘT — NOWE VOODOO

My się nVidii nie boimy?

Firma 3dfx Interactive poinformowała, że już wkrótce trafią do sprzedaży akceleratory graficzne Voodoo4 4500 AGP i PCI. W kartach tych wykorzystano jeden procesor VSA-100 i 32 megabajty pamięci SDRAM. Najważniejszą zaletą urządzenia będzie tzw. pełnoekranowy antyaliasing (FSAA). Akcelerator obsłuży też tekstury o dużych rozmiarach (2048x2048 pikseli) i 32-bitowy kolor. Karta Voodoo4 4500 będzie taktowana zegarem 166 MHz i potrafi wygenerować 333 miliony pikseli w ciągu sekundy. Jej sterowniki zapewnią zgodność z DirectX, OpenGL i Glide. Sugerowana cena akceleratora wyniesie 150 USD. Na razie nie wiadomo, kiedy nowa karta pojawi się w sprzedaży w Polsce.

# WWW — FUJ

Najgorsze strony WWW

1 września wystartował nowy serwis Przeglądu Najgorszych Polskich Stron WWW, czyli FUJ! Pod adresem http://www.fuj.jms.pl/ znajdziesz mnóstwo opcji, w tym m.in.: automatyczną listę antyprzebojów, zgłaszanie propozycji do listy, forum niezadowolonych, listę dobrych stron oraz odnośniki (linki) do stron i praktyczne porady dla webmasterów.

# SPRZĘT — DLA GRACZY...

Nowe pady i joystick w ofercie Manty

Do naszej redakcji trafiły nowe pady oraz joystick dystrybuowane przez firmę Manta. Wszystkie urządzenia przeznaczone są dla komputerów PC, a ich producentem jest firma X Technologies.

Pierwszy z kontrolerów – Super Mito PC to tradycyjny, ośmioprzyciskowy pad. Urządzenie wykonane jest starannie – bardzo dobre wrażenie robi zwłaszcza jego półprzezroczysta, granatowa obudowa.

Drugie testowane urządzenie to Dark Rumble PC. W przeciwieństwie do poprzednika jest to prawdziwy kombajn, wyposażony w 8 przycisków, programowalny autofire, dwa minimanipulatory oraz autofire. Dark Rumble posiada dodatkowo system wibrujący, co w części gier gwarantuje dodatkowe wrażenia. Niestety, nie jest to prawdziwy Force FeedBack, siła wstrząsów zależy od... rodzaju odgłosów dochodzących z gry. Przez to, np. przy grze w NFS 2, pad wibrował podczas pokonywania tunelu, mimo jazdy po równym podłożu – po prostu w tym momencie zmieniała się wysokość dźwięku wydawanego przez samochód, co pad interpretował jako jazdę po wybojach.




Ostatnim testowanym urządzeniem był Iron – standardowy model joysticka, znany chyba wszystkim graczom, wyposażony dodatkowo w funkcję autofire. Wszystkie dostarczone pady oraz manipulator posiadały rozsądnej długości przewód łączący z PC oraz polskojęzyczną instrukcję z opisem instalacji sterowników i stanowią ciekawą propozycję dla wszystkich graczy.

**CLICK! AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy MANTA możecie wygrać opisywane obok akcesoria. Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 12 X 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Czy pad DARK RUMBLE ma system Force FeedBack?



Teksty: R.J. „Yackool"

## news-telegram

**● JEDNORAZOWE KARTY KREDYTOWE**
Firma American Express planuje wydawać jednorazowe karty kredytowe, służące głównie do dokonywania zakupów w Sieci. Po dokonaniu transakcji karta automatycznie traciłaby ważność, tak więc jej właściciel nie musiałby bać się kradzieży numeru karty.

**● DZIWNA KONKURENCJA**
Szwedzka firma telekomunikacyjna TELE2 wprowadza na rynek polski (na początku w Warszawie) radiowy dostęp do Internetu. Niestety, ceny usługi jak na razie są raczej odstraszające: 999 złotych za instalację i miesięczna opłata ok. 450 zł za łącze 32 kbps. Cóż, jak widać, cały czas dewizą polskich internautów pozostaje „płacz i płać". Ciekawe, kiedy to się zmieni?

**● JAKA BĘDZIE CENA PENTIUM 4?**
Jak twierdzą analitycy, Intel chce agresywnie wejść na rynek z nowym procesorem P4. 1,4-gigahercowa kość kosztować ma podobno 695 dolarów, a 1,5 GHz – 795 USD. Dzięki temu produkty Intela mają konkurować z AMD.

**● VALHALLA JAK NOWA!**
Jeszcze do 30 września internauci odwiedzający popularny serwis o grach mogą, korzystając ze specjalnej ankiety (www.valhalla.pl/ankieta2), wpłynąć na zawartość przebudowywanego serwisu.

**● KIEDY WINDOWS WHISTLER?**
Microsoft ujawnił termin, w którym mają się ukazać kolejne wersje testowe nowych okienek. Beta 1 jest zapowiedziana na 1 października, beta 2 na 6 grudnia, a wersja finalna na 18 kwietnia.

## SPRZĘT NOWE KARTY KREDYTOWE

Nowocześniejsze i bardziej bezpieczne, ale...

W Warszawie trwa program wprowadzania kart Visa Smart Debit oraz Visa Smart Credit. Biorą w nim udział PolCard oraz 9 polskich banków: Bank Pekao, BPH, BRE Bank, Bank Śląski, BIG Bank Gdański, Citibank Poland, Kredyt Bank, PKO BP, PBK oraz WBK.

Nowe karty elektroniczne są dużo bezpieczniejsze niż dotychczasowe karty magnetyczne. Największym plusem jest brak możliwości nielegalnego kopiowania karty. Weryfikacja posiadacza karty zawsze następuje poprzez podanie numeru PIN, a terminale w sklepach (tzw. POS-y) mają osłonę zakrywającą klawiaturę, co utrudnia podejrzenie numeru PIN przez osoby postronne. Nowością jest też możliwość dokonywania zakupów bez konieczności łączenia się z bankiem lub centrum autoryzacji – akceptacji karty dokonuje wtedy mikroprocesor.

Takie zalety karty elektronicznej znikają, gdy posiada ona jednocześnie standardowy pasek magnetyczny. Niestety, karty wydawane w czasie warszawskiego testu są właśnie kartami hybrydowymi: zawierają mikroprocesor i pasek magnetyczny. Powstaje więc pytanie: czy wprowadzenie nowych kart rzeczywiście wpłynie na bezpieczeństwo pieniędzy klientów?

## EXTRA KONKURENCJA

Internet dla mas już niedługo?

Kolejna firma przymierza się do wejścia na rynek usług dostępu do Sieci. Jest nią spółka El, powiązana z Elektrimem oraz siecią tv kablowej Aster City. Firma zamierza wkrótce zaoferować kompleksową usługę, zawierającą dostęp do Internetu, telewizję kablową oraz linię telefoniczną. Do światowej pajęczyny będzie można podłączyć się korzystając z łącza stałego (firma chce zaoferować łącza 128, 256 i 512 kbps). Nie znane są na razie dokładne ceny usług El, za najwolniejsze łącze trzeba będzie prawdopodobnie zapłacić około 100 zł miesięcznie – jeśli okaże się to prawdą, duża część internautów z chęcią skorzysta z takiej możliwości dostępu do Sieci. Przewidywany koszt podłączenia – 600 złotych. Na początku oferta firmy ma być dostępna tylko w Warszawie.

## EXTRA BUG'EM

Biedronka, czyli mały Jaś podsłuchuje

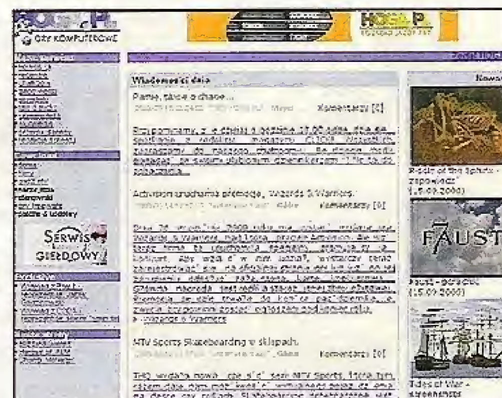
Zabawki już dawno przestały być niewinnymi, prostymi gadżetami w stylu wyłupiastookiej lalki lub pluszowego misiaczka. Taką tezę wydaje się potwierdzać zabawka dostarczona nam przez firmę Manta. W zestawie o nazwie Bug'em znajduje się sympatycznie wyglądająca, plastikowa biedronka oraz równie niewinny podręczny odbiornik radiowy. Nie daj się jednak oszukać – „słodki" owad w kropeczki jest autentyczną „pluskwą", czyli – mówiąc wprost – podsłuchem. Wystarczy ustawić go w pokoju młodszej siostry (na pewno da się nabrać) i już można podsłuchiwać, o czym plotkuje koleżankami. Urządzonko zasilane jest dwoma bateriami 9-volt, dystrybuuje je firma Manta – ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa, (0-22) 643 34 80, 643 54 20

## WWW HOGA DLA GRACZY

Niczym grzyby po deszczu pojawiają się nowe portale... www.gry.hoga.pl

5 września został uruchomiony kolejny serwis portalu HOGA.PL – tym razem jest to witryna poświęcona grom komputerowym. Znajdują się tutaj recenzje najnowszych gier, poradniki i opisy przejścia, zapowiedzi oraz screeny z nadchodzących gier...

Od samego początku serwisowi towarzyszyć będą przeróżne konkursy, chaty ze znanymi postaciami z branży, a także ciekawe wywiady! Co więcej – z serwera pobrać będzie można dema recenzowanych gier, sterowniki, narzędzia, gadżety i masę innego oprogramowania! Serwis można znaleźć pod adresem www.gry.hoga.pl




## EXTRA BSA NA POSTERUNKU




Piraci muszą się liczyć z kłopotami...

Organizacja Business Software Alliance przedstawiła raport z działalności antypirackiej w Polsce, obejmujący okres wakacyjny. W lipcu i sierpniu policja zatrzymała 62 osoby podejrzane o kopiowanie, dystrybucję lub użytkowanie nielegalnego oprogramowania. Skontrolowano giełdy komputerowe oraz targowiska w Warszawie, Krakowie, Katowicach, Wrocławiu, Sopocie i Poznaniu oraz sklepy komputerowe i domy handlowe w Łodzi, Kaliszu, Wrześni, Gorzowie Wielkopolskim, Cieszynie, Inowrocławiu i Zamościu. Poza tym, inspektorzy BSA dotarli też do firm świadczących usługi reklamowe, graficzne, wydawnicze oraz salonów gier komputerowych w Warszawie, Opolu, Łodzi i Szczecinie.

Skonfiskowano dziewiętnaście tysięcy pirackich płyt CD (na giełdach dodatkowo 6500) oraz zabezpieczono 248 komputerów PC. Nielegalne programy znalezione u użytkowników to głównie: Norton Commander, Norton Antivirus 2000, Windows 95, Windows 98, AutoCAD, MatchCAD, Photoshop, Page Maker, Corel Draw, MS Office, Office 2000 oraz rozmaite gry komputerowe.

Na 22 skontrolowane przez policję firmy tylko dwa salony gier komputerowych oraz jedna firma graficzno-wydawnicza posiadały stosowne licencje potwierdzające legalność wszystkich programów.

Jak zapowiada BSA, to dopiero początek stałych działań antypirackich w Polsce, tak więc sprzedawcy oraz użytkownicy nielegalnych kopii mogą się spodziewać dalszych kontroli. Być może wzmożona aktywność policji oraz BSA wpłynie w końcu na zmniejszenie się pirackiego rynku. Przypominamy, że pod numerem BSA – (0-22) 661 55 12 przyjmowane są zgłoszenia dotyczące piractwa komputerowego.

## news-telegram

**● BŁĘDY W WINDOWS ME**

**Mimo że Microsoft nie rozpoczął na dobre sprzedaży Windows ME, już wiadomo, że nowy system nie jest wolny od błędów. Przykładowo, aplikacja do obsługi Web TV (telewizji internetowej) jest świetnym celem dla ataków hakerów. Wysyłając odpowiednio spreparowane dane, mogą oni zawiesić komputer z zainstalowanymi Windows ME.**

**● PHILIPS OFERUJE KARTY DŹWIĘKOWE**

**Philips Consumer Electronics wkrótce rozpocznie sprzedaż 3 kart dźwiękowych dla PC: Rhythmic Edge, Seismic Edge i Acoustic Edge. Najprostsza z nich oferuje możliwość odtwarzania dźwięku w trybie 3D stereo, droższa – surround (4 głośniki), a najbardziej zaawansowana (model Acoustic Edge) potrafi przekształcić dźwięk z dowolnego źródła do formatu 5.1, wzbogacając go o efekty 3D. Karty Philips Rhythmic Edge i Seismic Edge będą kosztowały 50 i 80 dolarów, a Acoustic Edge około 100 dolarów.**


## news-telegram


**● BĘDZIE DIABLO III?**

**Niemiecki serwis internetowy ZOCKS podał, że – jak wynika z zapowiedzi firmy Blizzard North (oddziału Blizzard, twórcy Diablo) – gracze mogą się spodziewać kontynuacji serii. Ciekawe, czy tym razem twórcy gry pokażą coś nowego?**


CLICK!

**Dyrektor wydawniczy:** Jerzy Szulwic

**Koncepcja wydawnicza:** Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

**Redaguje zespół:** Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz, Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji)

**Graficy:** Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

**Konsultacja i współpraca:** Krzysztof Adamczyk, Rafał Dziduch, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Marcin Kułakowski, Michał Studniarek, Przemysław Szynkora, Michał Zacharzewski

**Adres do korespondencji:** „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, tel. (022) 517-01-94, (022) 517-01-93 e-mail: click@click.pl

**Sekretariat redakcji:** Marta Cichocka, tel. (022) 51-70-244

**Dział reklamy:** Katarzyna Jabłońska (Dyr. działu), Dariusz Trzciński, tel. 51-70-255, Lidia Bednarz, Agata Przonek, Beata Hentosz tel. 51-70-258

**Druk:** Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

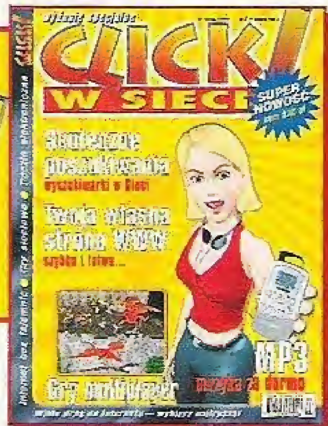




ISSN 1509-0558

Informacji na temat warunków prenumeraty magazynu CLICK! udzielają urzędy pocztowe na terenie całego kraju.



■ ZIP NARZĘDZIEM ZBRODNI?
No cóż, można powiedzieć jedno: wasz nowy CLICK! EXTRA jest super! Ma dużo dodatków do SIMÓW, tajne filmy i dema. Mam jednak dwa zastrzeżenia. Pierwsze: za dużo miejsca w piśmie poświęciliście CD. Drugie: okropnie nużące jest rozpakowywanie plików WinZipem. Nie sprawia to kłopotów przy 2-3 plikach, ale jak, na przykład, rozpakować 100? Na przyszłość zrezygnujcie z tego typu „udogodnień" i dawajcie wszystko, jak jest. A jeżeli będziecie tłumaczyć się większą ilością zajmowanego miejsca, odpowiadam: chyba nikt by nie rozpaczał, gdyby nie obejrzał reklamówki gry o kurczakach. A od rozpakowywania ponad 700 plików bez problemu można kopnąć w kalendarz.

Janek „Tereth" Giemza

Po wydaniu pierwszego numeru specjalnego CLICK! otrzymaliśmy od czytelników listy z żądaniami, aby dokładniej opisać zawartość płyty CD, dlatego w ostatnim numerze poświęciliśmy na to 6 stron. Co do zastosowania ZIP-a i kompresji plików, jest to dosyć popularne rozwiązanie, zwłaszcza przy tak dużej ilości rzeczy, które znalazły się na kompakcie. Owszem, mogliśmy pozbyć się filmu z kurczakami (i paru innych rzeczy też), ale wtedy nasza płyta byłaby mniej interesująca...

■ CHCEMY CLICKA! EXTRA O...
Wasz CLICK! Extra jest naprawdę extra, lecz czy moglibyście poświęcić następny numer grze QUAKE 3 ARENA? Proszę o trochę skinów, mapek, modów.

Maciek F. z Mikulczyc

Jestem wielkim fanem serii Need For Speed! Mam do was prośbę. Czy następny numer CLICKA! Extra mógłby być o NFS Porsche?

Dorota

Zarówno Quake 3 Arena, jak i NFS Porsche są grami dosyć starymi, tak więc z tego powodu nie mogą stać się tematem wydania specjalnego. No, chyba że wyjdzie Quake 4 albo NFS: Ferrari.

■ TAJEMNICE mIRC
Czy moglibyście w jednym numerze CLICK! poświęcić 2 strony na mIRC-a?

Marek

O IRC oraz innych sprawach związanych z Siecią przeczytasz w naszym najnowszym wydaniu specjalnym – CLICK! W SIECI. Powinieneś dostać go jeszcze w kioskach.

■ DWA PROSTE PYTANIA
Dlaczego kody do GTA2 nie działają i dlaczego tak nacieracie na piratów?

Feflun

Przed podaniem kodów w numerze sprawdzamy ich działanie w redakcji, tak więc jesteśmy pewni, że kody działają – przynajmniej na oryginalnej wersji gry. Czasami może się zdarzyć, że kody „nie chodzą" na wersjach pirackich... Co do ataków na piractwo – po prostu uważamy, że jest to działanie szkodliwe i przede wszystkim nielegalne. Nacieramy na piratów z tego samego powodu, z jakiego np. piętnuje się przestępców czy pijanych kierowców.

■ TAJEMNICA RASY CLICKÓW
Chyba odkryłem tajemnicę od dawna rozgryzanej przeze mnie sprawy CLICKA! Pod tą nazwą kryje się pozaziemska cywilizacja, co udowodniłem w innym dokumencie. Pracuję nad tą sprawą tylko dlatego, żeby powiększyć swoją emeryturę, która nawet w 1/4 nie pokrywa kosztów utrzymania mojej wielkiej willi. Uups. Trochę więcej bym się wygadał i wiedzielibyście, że w domu trzymam skradzioną polską konstytucję. Lecz przejdźmy do sedna sprawy. Niedawno odkryłem, po co im (kosmitom) wszystkie te maile, które im przysyłacie. Wyobraźcie sobie, że jeszcze nie zaatakowali tylko dlatego, że muszą rozwiązać problem głodu w swojej galaktyce. Przetwarzają wasze maile na istoty żywe, a potem połykają je żywcem. Następnie drukują wymyślone listy. Napisałem to, ponieważ wiem, że kosmici o mnie wiedzą i niedługo po mnie przyjjjjjjjjjj...

Cholmes

Redakcja CLICK! odmawia komentowania wygłoszonych w liście rewelacji. A przy okazji, to że ktoś ma zieloną skórę, to nie powód, aby nazywać go kosmitą!

■ NAGRODY
W konkursie z XX numeru Clicka! wygrałem grę XXXX. Niestety, minęły już cztery tygodnie, a ja nadal jej nie dostałem. Dlaczego tak się dzieje? Czy kiedyś ją przyślecie?

Fan

Opóźnienia w wysyłaniu gier do wszystkich naszych czytelników są niezależne od redakcji. Najczęściej wynikają stąd, że nie otrzymaliśmy ich na czas od polskiego dystrybutora lub że jeszcze nie ukazały się na naszym rynku. Zapewniamy was jednak, że jak tylko pojawią się w naszej redakcji, od razu je do was wyślemy. Nikt nie zostanie pokrzywdzony i o nikim nie zapomnimy.

■ CZEKAM NA ODPOWIEDŹ!
Piszę do was po raz kolejny i ani razu mi nie odpowiedzieliście. Mam mnóstwo pytań, np. czy można dostać u was poprzednie numery Clicka?

Tomek

Przykro nam bardzo, ale nie jesteśmy w stanie odpowiadać osobiście na każdy list, który przychodzi do redakcji. Robimy to w dziale listów, w miarę, jak pojawiają się nowe pytania. Odpisujemy natomiast na niektóre zapytania, które wysyłacie e-mailem. Natomiast wszystkie nadesłane do redakcji listy bardzo dokładnie czytamy i analizujemy, biorąc pod uwagę wasze propozycje. W końcu to dla was pracujemy. Co do numerów archiwalnych. Przypominamy jeszcze raz, że nie prowadzimy takiej sprzedaży, bo po prostu nie mamy poprzednich numerów CLICKA!

# ONI WYGRALI W CLICK! 18/2000

■ *HEAVY METAL*
Odpowiedź brzmi: Rysownikiem komiksu Heavy Metal jest Simon Bisley
Nagrodę, grę HEAVY METAL otrzymuje:
Zdzisław Piękoś z Gródka n/Dunajcem

■ *REACH FOR THE STARS*
Odpowiedź brzmi: Ostatnia planeta Układu Słonecznego to Pluton
Nagrodę, grę REACH FOR THE STARS otrzymuje:
Daniel Daniłowicz z Gołdapi

■ *AGE OF EMPIRES 2*
Odpowiedź brzmi: Wilhelm Zdobywca wygrał bitwę pod Hastings
Nagrodę, grę AGE OF EMPIRES 2 otrzymuje:
Wojciech Holisz z Chybia

■ *THE SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE*
Odpowiedź brzmi: W dodatku jest 5 nowych zawodów
Nagrodę, grę ŚWIATOWE ŻYCIE otrzymuje:
Tomasz Palma z Oleśnicy

■ *SUBMARINE TITANS*
Odpowiedź brzmi: Pierwszą łódź podwodną skonstruował van Drebbel w 1620 roku
Nagrodę, grę SUBMARINE TITANS otrzymuje
Łukasz Wolny z Zielonej Góry

■ CUE CLUB
Odpowiedź brzmi: Otwory w stole bilardowym to łuzy
Nagrodę, grę CUE CLUB otrzymuje Bartosz Rurarz ze Starachowic

Wszystkich zwycięzców z tego i poprzednich numerów informujemy, że opóźnienia w dostarczaniu gier wynikają z przyczyn niezależnych od redakcji. Obiecujemy, że wygrane na pewno do Was dotrą. Przepraszamy i prosimy uzbroić się w cierpliwość.

2000 / nr 18
Grę GORKY 17 ufundowaną przez firmę TOPWARE wygrał:
Piotr Budzisiak z Łodzi
gratulujemy!



archiwum T&T CLICK! 20/2000

## ARCHIWALNE KODY I PORADNIKI
Osobom zamawiającym kserokopie kodów oraz poradników z archiwalnych numerów CLICK! przypominamy o przysyłaniu kopert zwrotnych wraz z odpowiednim znaczkiem. W kopertach małych wysyłamy nie więcej, jak 4 strony, a w kopertach dużych (formatu A4) nie więcej jak 10 stron. Warunkiem otrzymania kserokopii jest przysłanie kuponu zamieszczonego obok!

FUN

# Siedem powodów do smutku komputerowca

Życie posiadacza PC nie jest łatwe. Regularnie musi zmagać się z trudnymi problemami egzystencjalnymi...

**PROBLEM SZYBKOŚCI**
Aktualnie używany procesor jest za wolny. Co gorsze, każdy nowy kupiony procesor stanie się w krótkim czasie także zbyt wolny.

**PROBLEM GNIAZDA**
Kupując najlepszy model płyty głównej i tak nie zabezpieczysz się przed możliwością niezgodności przyszłych modeli procesora z twoją płytą. Do tego istnieje duże prawdopodobieństwo, że jeśli obecnie najlepszym procesorem jest X1 firmy Bzyk, to już wkrótce najlepszym będzie układ Q3 firmy Phi, korzystający ze złącza Slockit 25, które nie będzie obsługiwało procesorów Bzyk...

**PROBLEM BRAKU PAMIĘCI**
Pamięci jest wiecznie za mało, każdy nowy system operacyjny zajmuje jej dwa razy więcej. Planując zakupy, korzystaj ze wzoru Paprocha-Ananasa:

$$IP = (wm + 256) \times 2$$

gdzie: IP to potrzebna pamięć, a wm to obecnie posiadana pamięć RAM

**PROBLEM SZYBKOŚCI ŁĄCZA**
Każdy sposób dostępu do Sieci jest zbyt wolny w stosunku do potrzeb oraz za drogi w stosunku do możliwości finansowych. Rozwiązania najbardziej zawodne i niedoskonałe są jednocześnie zazwyczaj jedynymi dostępnymi.

**PROBLEM ZGODNOŚCI SYSTEMU**
Każda wersja systemu operacyjnego posiada poważne wady utrudniające albo uniemożliwiające jej prawidłową pracę z używanym oprogramowaniem. Wcześniejsze wersje działają szybciej i stabilniej, jednak nie obsługują posiadanych urządzeń.

**PROBLEM BIOSU**
Nowe wersje BIOS rozwiążą twoje problemy z obsługą danego typu dysku twardego, wyświetlając komunikat o niezgodności sprzętu lub „przypadkowo" uszkodzą płytę główną, czego efektem będzie zawieszanie się PC w najmniej spodziewanym momencie.

**PROBLEM KABELKÓW**
Gdy będziesz próbował podłączyć nowe urządzenie do PC, okaże się, że dostarczone z nim przewody są:
a) za krótkie, co uniemożliwia podłączenie sprzętu lub ustawienie go w wygodnym dla użytkownika miejscu
b) za sztywne, przez co komputer musi stać odsunięty 25 cm od ściany (nie mieszcząc się na półce)
c) za długie, przez co plączą się po podłodze, grożąc użytkownikowi zaplątaniem się w nie i groźnym wypadkiem (ajć, bum... to boli!)
d) źle ekranowane, przez co zakłócają inne urządzenia w promieniu 50 m
e) od innego modelu urządzenia, przez co potrzebujesz wielu dodatkowych przejściówek.

# TEN PIEKIELNY SPRZĘT

## CZYLI HISTORIE AUTENTYCZNE

Czasami komputer potrafi popisać się takim numerem, że biedny użytkownik po prostu traci ochotę na wszystko, łącznie z graniem w swoją ulubioną grę. Siedzisz, zaciskasz zęby i masz ochotę wyrzucić sprzęt przez okno? Nie martw się, spróbuj podejść do tego ze spokojem. Przeczytaj o kłopotach naszych czytelników!

„Mam dziwny problem z moim PC. Wymieniłem kartę muzyczną i zainstalowałem nowe sterowniki. Wszystko działa dobrze, tylko przy każdym starcie komputer dodaje nową porcję driverów, a potem twierdzi, że ma konflikt w sterownikach. Teraz już pisze, że mam 15 kart muzycznych, z czego 14 źle działa. Jak usunąłem wszystkie drivery ręcznie, to przy restarcie zainstalował je od razu sam. Niestety, w 5 kopiach..."

„Mój napęd DVD zbyt mocno nagrzewa płyty CD. Po kilkugodzinnym graniu w Soldier Of Fortune, aby wyjąć płytkę, musiałem pożyczyć od mamy rękawicę kuchenną. Czy wszystkie DVD tak się nagrzewają, czy to dlatego, że używam pirackich kopii gier?"

„Ostatnio zauważyłem coś śmiesznego. W „Panelu sterowania", w informacjach o sprzęcie, mój komputer twierdzi, że nie ma żadnego dysku twardego. A ja przecież mam dwa dyski! Próbowałem przeinstalować Windows i nic nie pomogło. Gdzie są moje dyski, przecież sam je instalowałem w obudowie?"

„Mam za mocną sprężynkę w napędzie stacji dysków. Jak chcę wyjąć dyskietkę, to muszę używać rękawicy baseballowej – z taką siłą wyrzuca ją z napędu. Kiedyś nie zdążyłem złapać dyskietki i prawie wbiła się mi w ścianę."

„Chyba uszkodził mi się kabel od drukarki. Gdy drukuję większą ilość stron, w losowo wybranych miejscach pojawiają się uśmiechnięte buźki. Ostatnio pisałem na komputerze pracę domową z historii, nauczycielka wściekła się, gdy przy nazwisku Piłsudskiego zobaczyła uśmieszki. Ledwo ją ubłagałem, żeby zamiast pały postawiła mi dwa z plusem..."

„Karta tunera telewizyjnego zakłóca mi sygnał z sieci kablowej. Gdy tylko zacznę oglądać tv na komputerze, przybiegają wściekli sąsiedzi. Narzekają, że widzą wszystkie programy na raz – ostatnio nawet Maria Celesta połączyła się z „Kamerą wśród zwierząt". Co mam robić?"

„Nie kontaktują mi złącza na płycie głównej! Próbowałem je oczyścić, ale nic nie pomaga. Aby popracować na komputerze, muszę go podpierać książkami i ustawiać do góry nogami (koniecznie lekko pod kątem). W serwisie powiedzieli, że u nich wszystko działało dobrze..."

„Po kilku minutach pracy zaczyna mi żółknąć obraz na monitorze. Potem zieleniеje i czerwienieje. I tak w kółko. Dzieje się to tylko u mnie w domu. U kumpla działa dobrze. Myślałem, że to karta graficzna, jak ją zaniosłem do serwisu, to powiedzieli, że... takiego modelu w ogóle nigdy nie produkowano. Przez Internet spytałem się o radę producenta sprzętu. Odpisał, żebym zgłosił się do serwisu, ale przecież tam nie chcą ze mną rozmawiać..."

# CLICKERS & JEGO PRZYJACIELE! 14



Tekst: R.J. "Yackoo", Rys. Marcin Kułakowski

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY NAJLEPSZA KOMPUTEROWA SYMULACJA WYŚCIGÓW FORMUŁY 1.

# GRANDPRIX 3

## GEOFFA CRAMMONDA

Grand Prix 3 to kontynuacja dwóch legendarnych gier Geoffa Crammonda: Grand Prix i Grand Prix 2. Znów zasiądziesz za kierownicą superszybkiego bolidu i znów zaskoczy Cię perfekcyjne odwzorowanie mechanizmów prowadzenia i zachowania się pojazdu. Jest też coś co zmieniło się nie do poznania – to najwyższej jakości, fotograficzna grafika. Pamiętaj, to jednak nie zwykła relacja telewizyjna – Grand Prix 3 to wyścigi, w których Ty jesteś kierowcą i Ty walczysz o tytuł najszybszego kierowcy świata!

*„To nie tylko najlepsza symulacja Formuły I, lecz także najlepsza gra w jaką graliśmy od bardzo dawna."*

*PC GAMER, ocena 95% oraz wyróżnienie: **GRA MIESIĄCA***













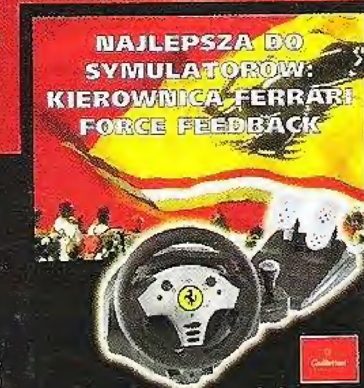




Grand Prix 3 to niesamowicie realistyczna symulacja całego sezonu mistrzostw Formuły 1 zawierająca idealne odwzorowanie wszystkich torów, zespołów i bolidów. Możesz startować w pojedynczych wyścigach, w wyścigach nie wliczanych do punktacji, czy wreszcie wziąć udział w pełnym sezonie mistrzostw Grand Prix zawierającym m.in.: przygotowanie samochodu, jazdy próbne, treningi, a także sesje kwalifikacyjne.

- Przejdź poprzez pięć poziomów trudności: od Początkującego do Mistrza.
- Tak jak w prawdziwym świecie będziesz musiał przystosować styl prowadzenia samochodu do zmiennych warunków pogodowych.
- By ułatwić granie dostępne jest osiem ułatwień w prowadzeniu samochodu, dzięki czemu Grand Prix 3 jest idealne zarówno dla początkujących jak i bardzo doświadczonych graczy.
- Wyśrubuj wyniki korzystając z zaawansowanych procedur konfiguracji pojazdu oraz opcji umożliwiających rejestrację osiągów.
- Przeżyj całą akcję jeszcze raz korzystając z rzutów telewizyjnych oraz innych ustawień kamery stworzonych przez autorów gry.
- Ścigaj się z innymi o tytuł najszybszego za pośrednictwem sieci LAN dla 2-4 graczy.

**Odwiedź oficjalną polską stronę Grand Prix 3 http://gp3.cdprojekt.com**




SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com




MICROPROSE




Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

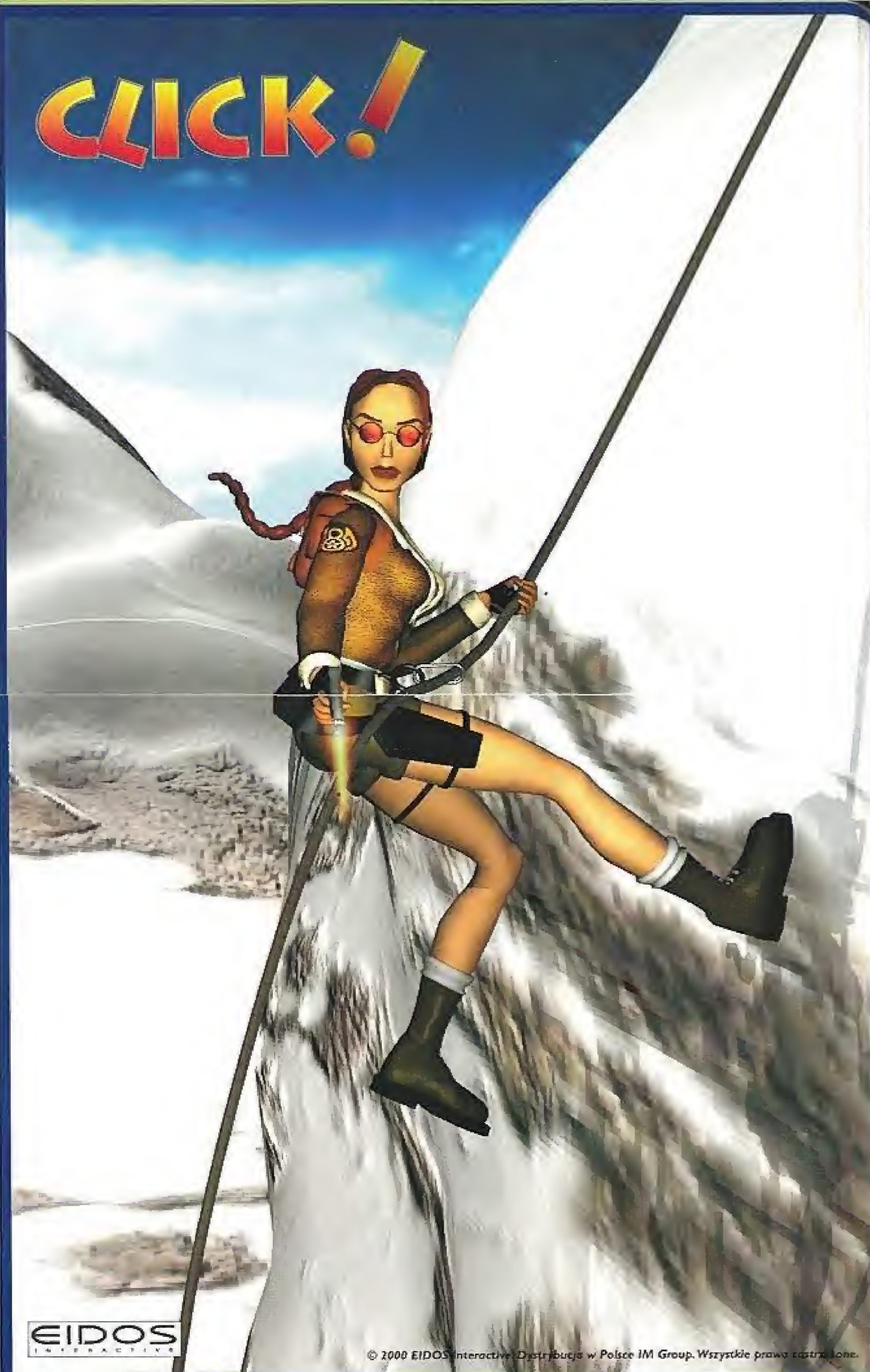



## PAŹDZIERNIK

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| PN | | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 |
| WT | | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 |
| ŚR | | 4 | 11 | 18 | 25 | |
| CZ | | 5 | 12 | 19 | 26 | |
| PT | | 6 | 13 | 20 | 27 | |
| SO | | 7 | 14 | 21 | 28 | |
| N | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | |

## LISTOPAD

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| PN | | 6 | 13 | 20 | 27 |
| WT | | 7 | 14 | 21 | 28 |
| ŚR | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 |
| CZ | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 |
| PT | 3 | 10 | 17 | 24 | |
| SO | 4 | 11 | 18 | 25 | |
| N | 5 | 12 | 19 | 26 | |




**GRUDZIEŃ**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| PN | | 4 | 11 | 18 | 25 |
| WT | | 5 | 12 | 19 | 26 |
| ŚR | | 6 | 13 | 20 | 27 |
| CZ | | 7 | 14 | 21 | 28 |
| PT | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 |
| SO | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 |
| N | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 |

**STYCZEŃ**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| PN | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 |
| WT | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 |
| ŚR | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 |
| CZ | 4 | 11 | 18 | 25 | |
| PT | 5 | 12 | 19 | 26 | |
| SO | 6 | 13 | 20 | 27 | |
| N | 7 | 14 | 21 | 28 | |

CLICK!

Pora zajrzeć do kiosku po nowy numer!